UCG PS3 PS4 PSVITA

# PlayStation Pro 专门志

VOL.6



—深度特攻—

## 皇牌空战7 未知天际

—特别企划—

## 如龙工作室

"人中之龙"的传承和开拓者

—聚焦国行—

## 真·三国无双8

更新大汇总

—深度特攻—

## 王国之心Ⅲ

## 审判之眼 死神的遗言

灵魂能力Ⅵ

噬神者3

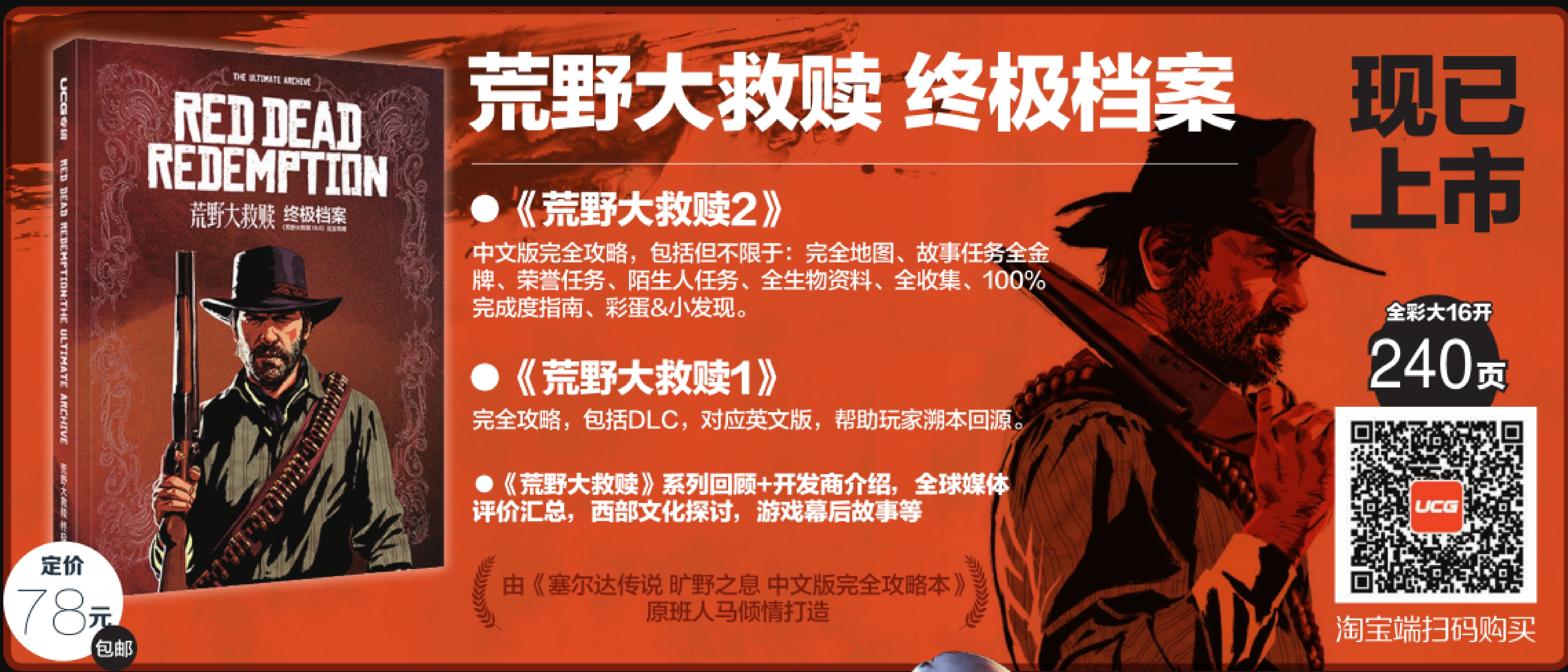
勇者斗恶龙 建造者2 破坏神席德与空荡岛

—奖杯珍藏—

百万亚瑟王 圣灵之血



真·三国无双8 官方艺术设定集
现已上市
三国百猛将 尽在真·无双！
真·三国无双 8 官方艺术设定集 上
真·三国无双 8 官方艺术设定集 下
"敌将,已被我击败!"
定价
118元（每册）
天闻角川×游戏时光×UCG
联合出品
©KOEI TECMO GAMES CO.,LTD. All rights reserved.KADOKAWA CORPORATION

荒野大救赎 终极档案
现已上市
RED DEAD REDEMPTION
THE ULTIMATE ARCHIVE
荒野大救赎 终极档案
●《荒野大救赎2》
中文版完全攻略，包括但不限于：完全地图、故事任务全金牌、荣誉任务、陌生人任务、全生物资料、全收集、100%完成度指南、彩蛋&小发现。
●《荒野大救赎1》
完全攻略，包括DLC，对应英文版，帮助玩家溯本回源。
●《荒野大救赎》系列回顾+开发商介绍，全球媒体评价汇总，西部文化探讨，游戏幕后故事等
由《塞尔达传说 旷野之息 中文版完全攻略本》原班人马倾情打造
全彩大16开
240页
定价
78元
包邮
淘宝端扫码购买




CAPCOM
Devil May Cry Graphic Arts
鬼泣3、1、4、2官方艺术设定集
华丽战斗的代名词
SSStylish!!!
全数收录！
尽在其中！
首批赠送限量特典
鬼泣B5文件夹
何止狂拽酷炫？
一本书给你更多爱上鬼泣的理由
授权中文版
现已上市 扫码购买
定价
88元
鬼泣3、1、4、2 官方艺术设定集

# CONTENTS

责任编辑：水无月　封面设计：雷普利

封面用图：皇牌空战 7 未知天际 / 封底用图：灵魂能力Ⅵ

## 资讯汇聚

002　PS+ 俱乐部

## 聚焦国行

004　《真・三国无双 8》更新大汇总

## 特别企划

013　如龙工作室
“人中之龙”的传承和开拓者

019　“名面孔”集结
《审判之眼》演员档案

## 深度特攻

022　勇者斗恶龙 建造者 2 破坏神席德与空荡岛（中文版）

047　王国之心Ⅲ

085　审判之眼 死神的遗言（中文版）

119　皇牌空战 7 未知天际（中文版）

145　灵魂能力Ⅵ（中文版）

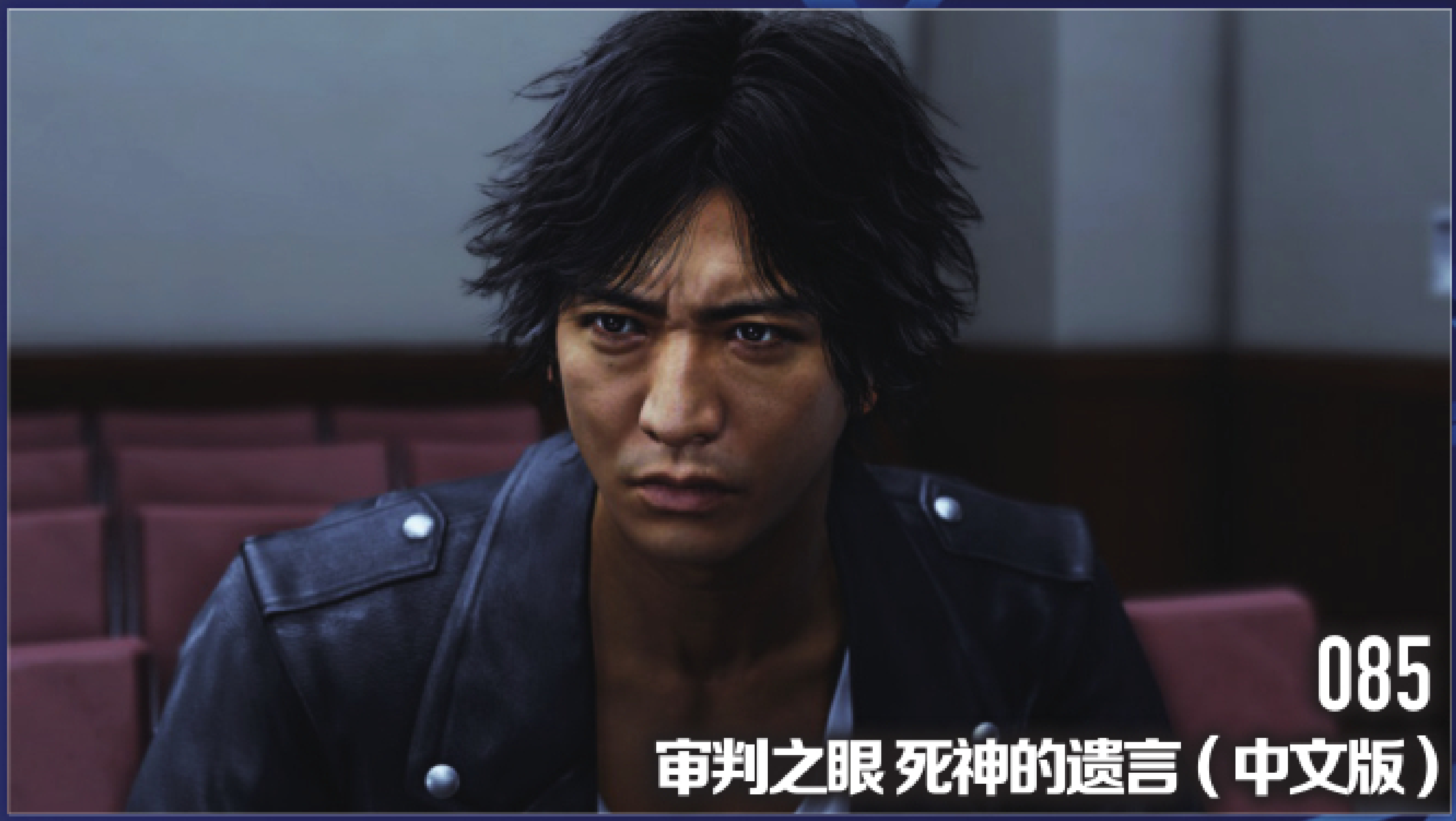
179　噬神者 3（中文版）

## 奖杯珍藏

205　百万亚瑟王 圣灵之血


022 勇者斗恶龙 建造者 2 破坏神席德与空荡岛（中文版）


047 王国之心Ⅲ


085 审判之眼 死神的遗言（中文版）


119 皇牌空战 7 未知天际（中文版）


145 灵魂能力Ⅵ（中文版）

**健康游戏忠告：** 抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《PlayStation 专门志 Pro》不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《PlayStation 专门志 Pro》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《PlayStation 专门志 Pro》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向《PlayStation 专门志 Pro》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 Email 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以《PlayStation 专门志 Pro》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《PlayStation 专门志 Pro》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4. 投稿地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱《PlayStation 专门志 Pro》读者服务部（收）邮编：730020。Email 投稿邮箱：ucg@ucg.cn

# PS+俱乐部

## 2月 免费游戏推荐



PS+会员制度除了为玩家们提供更多游戏试玩、存档上传备份、优惠打折等便利服务外，最吸引人的无疑是“限期免费游戏下载”了。各个服的优惠政策不尽相同，所提供的游戏也有所差异，而“PS+俱乐部”栏目就是为广大玩家们介绍和推荐近期的免费游戏，免费游戏较多的时候，会优先介绍有白金奖杯，以及白金难度较低的游戏。



港服 美服



### PS4 荣耀战魂
For Honor

奖杯总数 55 铜杯 46/ 银杯 6/ 金杯 2/ 白金 1

游戏语言：中文 游戏类型：动作

发售时间：2017 年 2 月 14 日

本作是一款少见的以冷兵器战斗为主的动作游戏，虽然支持单机剧情但多人在线对战部分才是本体。玩家通过调整右摇杆的方向来改变角色攻击以及防御的方向，配合轻、重攻击可以打出很多华丽又实用的连招。然而易上手的假象底下是硬核的战斗系统，和高手对战的紧张感和操作难度不亚于一款格斗游戏。游戏在初期给予了玩家三个势力合计十二个英雄供玩家选择，每个英雄各自对应不同的操作方法和战斗风格。后续游戏还更新了多个角色，并在去年10月17日推出了大型DLC《行军之焰》，加入了名为“武林”的全新势力。



日服 港服 美服



### PS4 《杀手47》第一季完整版
HITMAN THE COMPLETE FIRST SEASON

奖杯总数 69 铜杯 52/ 银杯 11/ 金杯 6/ 白金 0

游戏语言：英文 / 日文 游戏类型：动作冒险

发售时间：2017 年 2 月 1 日

本作包含《杀手47》第一季的所有章节，玩家将扮演代号为47的ICA的特工，前往世界各地执行暗杀任务。游戏共有6张地图，分别位于巴黎、萨皮恩泽尔、马拉喀什、曼谷、科罗拉多和北海道等全球各地。玩家需要在重重守卫之下孤身一人潜入目标所在的区域，借助环境以及各式各样的暗杀道具来制订缜密的暗杀计划，最终通过制造出一起意外或者落单的机会来不留痕迹地干掉目标。除了主线任务之外，玩家还可以游玩挑战以及由其他玩家制作的契约任务等内容，以此来解锁更多的武器和道具。



日服 港服 美服



### PS3 潜龙谍影4 爱国者之枪
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

奖杯总数 34 铜杯 19/ 银杯 9/ 金杯 5/ 白金 1

游戏语言：英文 / 日文 游戏类型：动作冒险

发售时间：2008 年 6 月 12 日

《潜龙谍影》的大名想必玩家们都非常熟悉，本作为系列第四作同时也是人气角色“索利德·斯内克”（固体蛇）故事的最终章。除了出色的游戏素质，超长的过场动画是本作最大的特色之一。已经变成“老蛇”的他穿上全新的战斗服和左轮山猫带领的敌对势力战斗。游戏的主题为“无处可逃”，玩家需要利用全新的“章鱼迷彩”在无所遁形的战场上隐藏自己的踪影。近身距离作战CQC依然存在，并加入了可以觉察到身边威胁的“威胁环”。作为PS3上的名作之一，本作当之无愧地成为了PS Plus上赠送的最后一款PS3游戏。



日服 港服



### PSV Net High
ネットハイ

奖杯总数 38 铜杯 21/ 银杯 12/ 金杯 4/ 白金 1

游戏语言：日文 游戏类型：文字冒险

发售时间：2015 年 11 月 26 日

《Net High》是一款风格十分夸张的文字冒险游戏，玩家扮演的主角“俺氏”作为一名非“现充”，为了揭穿网络上现充们编织的谎言以及隐匿的事实，而对其持续展开调查，并最终通过与《逆转裁判》《弹丸论破》的设计相类似的“炎上战斗”系统来揭发他们的真面目。游戏的系统风格十分独特，不仅充斥着ACG爱好者常用的名词，还有不少源自网络的流行语和捏他，而利用SNS社交平台收发情报也是游戏的一大特色。本作的白金攻略现已推出，喜欢打奖杯的玩家可以前往UCG APP中免费下载。






注 由于美服采取每周更新，书刊上市时可能会发生部分免费游戏已下架的情况。文中“发售时间”以最早发售的版本为准。

日服 港服 美服



PS4

## 命运之手

and of Fate

奖杯总数 47 铜杯 22/ 银杯 9/ 金杯 5/ 白金 1

游戏语言：英文 游戏类型：角色扮演

发售时间：2015 年 2 月 17 日

在本作中玩家要作为一个冒险者，在牌桌上完成一场未知的奇幻冒险。游戏采用了卡牌配合动作的双重玩法，两者相互融合相互影响。在卡牌模式中游戏类似于 TRPG，玩家拥有着生命值、食物和金币等基础数值，而蒙着的卡一个个翻开时，神秘人将卡片蕴含的故事一个个娓娓道来，在这时玩家将面临抉择，其中既有机遇又有挑战甚至隐秘着陷阱，这都会影响主人公的状态。当翻开的卡牌引发战斗后，游戏就进入俯视角动作游戏的玩法，此时玩家的命运由实力决定，而战斗结果也会直接反映在卡牌模式中。



日服



PS3

## 真三国无双 7 帝国

真·三国无双 7：Empires

奖杯总数 48 铜杯 36/ 银杯 8/ 金杯 3/ 白金 1

游戏语言：日文 游戏类型：动作

发售时间：2014 年 11 月 20 日

在《真·三国无双 7》的基础上，本作加入了“《帝国》系列”的策略要素。玩家在本作中能够扮演三国时期的各个武将，除了需要上战场“一骑当千”外，还需要管理国家并制定策略，从而一统天下。本作新增了一名新的武将荀彧，自定义系统也得到了强化，军队的军马、军旗、军团等都能够进行自定义。本作还加入了生育系统，在结婚生子之后，子女的相貌都是随机生成的。此外，本作还新加了大规模秘技、简易据点、天气和时间系统等内容，不过多周目继承要素在本作中被摒弃。



美服



## 狗斗王牌

Rogue Aces

奖杯总数 34 铜杯 16/ 银杯 12/ 金杯 5/ 白金 1

游戏语言：英文 游戏类型：动作

发售时间：2018 年 4 月 12 日

《狗斗王牌》要求玩家扮演一名飞行员，在 2D 卷轴空间内，根据上级指示利用机载武器消灭各色目标。游戏机制上由于 Rougelike 元素的引入，因此每关关卡与任务目标都是随机生成的，玩家不仅要操控飞机与敌方飞机进行狗斗，还要完成消灭敌方轰炸机、轰炸地面目标、阻击敌方飞艇等多种任务，在战斗的同时飞机的油料与炸弹并非无限的，合理控制航程返回补给，为游戏提出了更高的挑战。在战斗中当被敌人击坠、油料耗完或者撞在陆地上时飞机会坠毁，在任务中玩家有三次尝试的机会，一旦玩家失败后玩家就要完全重新开始。



日服



PSV PS3

## 影牢 另一位公主

影牢 ～もう 1 人のプリンセス～

奖杯总数 35 铜杯 23/ 银杯 5/ 金杯 6/ 白金 1

游戏语言：日文 游戏类型：策略

发售时间：2015 年 3 月 26 日

本作是光荣旗下经典策略游戏《影牢 暗影公主》的强化版，玩家需要在地图中布置各式各样的陷阱来抵御外敌入侵，并根据敌人的属性来调整具体的搭配，陷阱一旦触发还会有华丽的处刑演出。内容方面追加了“任务模式”以及现代场景，新旧陷阱加起来总数超过 170 种。而除了雷克莉娜外玩家还可以操纵以踢击为特色、魔神的另一位女儿——薇儿姬莉叶，蕾娜、米蕾妮雅等历代的主角也会在本作中出战，角色阵容堪称豪华。值得一提的是，本作有 PS4 版本但并未加入本次的会免名单。



日服 港服



PS3

## 拳皇 X III

ザ·キング·オブ·ファイター - ズ XIII

奖杯总数 47 铜杯 33/ 银杯 11/ 金杯 2/ 白金 1

游戏语言：中文 / 日文 游戏类型：格斗

发售时间：2011 年 12 月 1 日

作为一款 2D 的“《拳皇》系列”作品，本作保留了系列惯有的快节奏战斗，并在前作的基础上对系统进行了更新。本作加入了 EX 必杀技和 NEO MAX2 超必杀技等新系统，并将招式间互相取消的“BC 系统”作为了核心，在进入了 BC 状态后能够通过复杂的操作打出华丽又高伤害的连续技。在剧情上，继“大蛇篇”和“音巢篇”之后，以 ASH 为主角的“遥彼篇”在本作中迎来了最终章。与最早的街机版相比，主机版本的本作拥有新增的四名角色以及故事模式，在招式性能上也有不少调整，可以说是本作最完整的形态。



日服 港服



PSV

## 寂静岭 记忆之书

Silent Hill Book Of Memories

奖杯总数 48 铜杯 48/ 银杯 12/ 金杯 1/ 白金 1

游戏语言：英文 / 日文 游戏类型：动作冒险

发售时间：2012 年 10 月 16 日

本作是知名恐怖游戏“《寂静岭》系列”的衍生作品，但在原有的基础上做出了不少的改动。视角改为了第三人称俯视角，并可利用 PSV 的触屏功能进行部分操作，同时这也是系列第一款以角色扮演 + 联网合作为卖点的游戏。故事讲述了一本记忆之书，主角拾取到这本书后发现里面竟记载着自己的一生，如果对书中的内容进行改写，现实也会随之发生相应的变化，在这本不可思议之书的影响下，主角被卷入了一个又一个的事件中。而奖杯组里含有多个联网奖杯，鉴于联机人数等问题，想白金的玩家请谨慎开坑。



# 真·三国无双8 更新大汇总

一转眼，《真·三国无双8》发售已经一年有余，尽管在发售之初，《真·三国无双8》的游戏素质受到了不少争议，但一年以来，Koei Tecmo及ω-force一直保持着对游戏进行更新，丰富游戏内容，优化玩家体验，并陆续推出包括特殊服装、追加武器系统和追加角色、剧本等DLC。时至今日，《真·三国无双8》的可玩性已经相当不错，作为2018年内最重要的国行游戏，本期《Playstation专门志Pro》也将为大家介绍一下本作从发售以来推出的全部DLC以及各种重要的免费更新，玩家们也不妨重新拾起重温一下，想必会有全新的感受。

| PS4 | | |
|---|---|---|
| 真·三国无双8 | Koei Tecmo | |
| 真·三国无双8 | 动作 | 中文版 |
| 2018年2月8日 | 本地1~2人、在线2人 | 无对应周边 |
| 售价为349人民币 | | |

文 水无月　美编 雷普利

## 《真·三国无双8》·季票1·

**发行日期：2018年2月8日　售价：180元人民币**

《真·三国无双8》季票1与游戏本体同步于2018年2月8日发售，也是《真·三国无双8》豪华版的附带内容之一，购买季票1的玩家可以获得4种宝玉和12种素材作为特典。下面具体为大家介绍一下季票1包含的内容。

### ●追加剧本包

**发行日期：2018年6月28日　单独售价：146元人民币**

《真·三国无双8》除了90名可选用的无双武将外，还有袁术、夏侯姬、董白、华雄这4名有独特形象及动作，但是无法在游戏中使用的NPC武将。而追加剧本包能让这4位角色变成可使用的无双武将，也让本作的无双武将数量增加到了94人。在购买了剧本包后直接在“DLC人物”一栏中即可选择这4名角色及相应的个人剧本，若玩家已经通关那么在自由模式中也可以选择他们，下面为大家介绍一下这4位角色。

#### 董白 大无畏之野蔷薇





**CV：大关英里**

董卓的孙女。极受董卓疼爱，自小就拥有诸多土地及财富。个性任性且残酷，但在董卓面前则会装可爱。在游戏中董白使用的武器为和董卓同款的环分铜，特殊技为多段大范围的雷属性攻击。

コーエーテクモゲームス All rights reserved.





## 袁术 跋扈的名士

**CV：平井启二**

东汉后将军，袁绍的堂弟。出身四世三公的名门，爱势贪财。贪欲心重，虽拥玉玺称帝，却因恶政丧失民心。游戏中的袁术使用的武器为刺剑，特殊技为正前方的雷属性攻击。



▲在游戏中冒天下之大不韪，企图僭称皇帝的袁术，在其个人剧本中真能达成自己的夙愿吗？



## 华雄 狰狞之巨兽

**CV：ボルケ - ノ太田**

董卓麾下之猛将。于汜水关抵挡孙坚以及袁绍等反董卓联合军，据说其人身长九尺，虎体狼腰，豹头猿臂。华雄的武器为许褚同款大锤，特殊技为不可防御的投技。







## 夏侯姬 温室之内向公主

**CV：御沓优子**

张飞之妻。夏侯渊的侄女，也是夏侯霸的堂妹。几乎足不出户，被视如掌上明珠，个性内向且害羞。一次私下外出樵采时，偶遇张飞而成为其妻。夏侯姬的武器为星彩和吕玲绮同款的盾牌剑，特殊技为正前方稍远处的风属性攻击

## ●追加武器包

**发行日期：2018年5月17日**
**单独售价：73元人民币**

季票 1 的追加武器包总共追加了 3 种新武器系统以及相应的武器模组。这些追加的新武器除了有共通的攻击动作之外，若是擅长这类武器的武将装备在身上的话还可发动独特的固有动作。新武器的获取方法和其他武器并没有什么不同，玩家可向城镇中的锻冶铺购买，亦可从古钱收藏家处获得对应的追加武器的竹筒后进行开发。这 3 种武器系统分别是击剑（擅长武将为徐庶）、峨眉刺（擅长武将为王异）、钩爪（擅长武将为张郃），下面为大家介绍一下这 3 种武器。

### 钩爪

攻击方式以抓击为基础，拥有很强的机动性。连续攻击时可以往来地面与空中，破绽很小。张郃装备后可以使出行云流水般的回旋攻击，触发攻击能将敌人击落地面，附带效果为摔倒，同时还能发动旋转身体卷起敌人的类似以往空中急升式流水攻击，附带击倒效果。









### 击剑

击剑的攻击方式流畅自如，能够施放仿佛中国刀剑法一般的连续斩击。利用剑柄下方的结绳短刀可以迅速攻击远处的敌人。徐庶装备后，能够使用特殊的多段斩击式的触发攻击（带有晕眩效果），以及利用短刀击飞大范围敌人的流水攻击，附带击倒效果。

### 峨眉刺

攻击距离与范围虽然较为狭小的缺点，但是本身攻击力很高，能迅速攻击成群敌人并发动直击敌人要害的强力攻击。王异装备后，其特殊的固有触发攻击是以迅雷不及掩耳之势抓住敌人，并将周围众多敌人后卷入后加以击倒，以及踏上敌人身体回旋，进行大范围踢击的流水攻击。





## ●隐居所自订包

**发行日期：2018年4月19日　单独售价：48元人民币**

季票 1 的隐居所自订包会追加独特的试炼任务，完成后玩家可以获得 5 种不同风格的隐居所外观，以及 10 种有独特功能的新家具，具体如下：

| 名称 | 说明 | |
|---|---|---|
| 隐居所外观 | 建宁风格隐居所 | 具建宁特征的隐居所之外观。 |
| | 野营地风格隐居所 | 宛如战场阵地的隐居所之外观。 |
| | 宫殿风格隐居所 | 宛如豪华宫殿的隐居所之外观。 |
| | 水上隐居所 | 建于水上的隐居所之外观。 |
| | 高层建筑风格隐居所 | 宛如高塔般的高层建筑风隐居所之外观。 |
| 家具 | 新功能的桌椅 | 能与访问武将面对面坐下的桌椅。 |
| | 烛台 | 可配置于桌上的照明具。 |
| | 锻冶工匠的书架 | 可于隐居所开发宝玉装饰品。 |
| | 厨师的书架 | 可于隐居所制作新料理。 |
| | 鱼池 | 可定期获得鱼类素材。 |
| | 花盆 | 可定期获得植物类素材。 |
| | 桃树 | 可于隐居所外面配置花瓣飘舞的桃树。 |
| | 樱花树 | 可于隐居所外面配置花瓣飘舞的樱花树。 |
| | 厩舍 | 可寄放持有的马匹。寄放的马会随时间经过而成长。 |
| | 祝祷台 | 可变更为任何天候一段时间。 |





## ●特制服装组合(需单独购买，不包含在季票 1 中)

**发行日期：2018年7月19日
售价：87元人民币**

特制服装组合包括了 8 位无双武将的共 9 种特制服装，分别是赵云的京剧风服装、辛宪英的特制服装，以及辛宪英、貂蝉、王异、王元姬、关银屏、吕玲绮、孙尚香的肚兜风格服装。玩家可以在标题画面的鉴赏室或是隐居所中变更角色的服装。





## ●试炼任务

试炼任务为隐居所自订包附带，是玩家自己自我挑战，不断更新记录，并获取家具和隐居所外观的主要手段。在购买 DLC 后，玩家和各地的仙人交谈后即可开始相应的试炼任务。

### 疾风迅雷

尽快打倒复数目标武将的任务。玩家需要在各都市间有效率地移动，并在短时间内完成。有效利用打倒目标以外的敌将或士兵、木箱等出现的道具是获得好成绩的关键。

### 真·合肥新城

在狭隘的城内快速突破，击倒目标武将的任务。城内会出现各种机关以及强力的武将。玩家需要熟悉关卡配置，并在最短的路线内尽快完成任务。

### 一夫当关

不让敌人通过长坂桥的死守任务。超过一定数量的敌人通过长坂桥会导致败北。这个任务要求玩家利用大范围攻击来击破敌人。

### 武之顶点

在狭隘的站立区域击败敌人的任务，从指定区域上被击落为败北。而同时玩家只要将敌人从指定区域打落下就等同于击败该敌人，所以使用可以带击飞效果的攻击是过关重点。

### 不屈不挠

在让体力逐渐减少的毒沼区域中，尽可能长时间战斗的任务。善用从敌人或木箱中出现的回复、强化等道具坚持到最后吧！



# 《真·三国无双8》·季票2·

《真 · 三国无双 8》季票 2 除了数量众多的角色服装和追加武器外，最吸引人之处在于 4 位人气角色的假想路线剧本及附送的角色独有服装。购买季票 2 的玩家还可以获得包括多种素材以及装饰品的特典。

**发行日期：2018年10月23日**
**售价：260元**

## 《真·三国无双8》季票2特典

炎王珠 ×3、金布钱 ×20、无双之书 ×100、冰王珠 ×3、金刀钱 ×20、贵重的宝石 ×40、雷王珠 ×3、金蚁鼻钱 ×20、爆炸箭矢 ×50、风王珠 ×3、金环钱 ×20

## ●追加角色服装

季票 2 中总共包括了 16 套女性角色的特殊服装，每款单卖为 19 元，具体如下：

| 角色 | 服装名称 |
|---|---|
| 孙尚香 | 女高中生风格服装 |
| 大乔 | 女高中生风格服装 |
| 练师 | 警察风格服装 |
| 小乔 | 女高中生风格服装 |
| 星彩 | 女高中生风格服装 |
| 鲍三娘 | 拉拉队风格服装 |
| 关银屏 | 女高中生风格服装 |
| 夏侯姬 | 新婚妻子风格服装 |
| 甄姬 | 空姐风格服装 |
| 蔡文姬 | 女仆风格服装 |
| 王异 | 斟酒服务员风格服装 |
| 辛宪英 | 礼宾服务员风格服装 |
| 王元姬 | 护士风格服装 |
| 貂蝉 | 新娘风格服装 |
| 吕玲绮 | 女高中生风格服装 |
| 董白 | 哥特萝莉制服风格服装 |







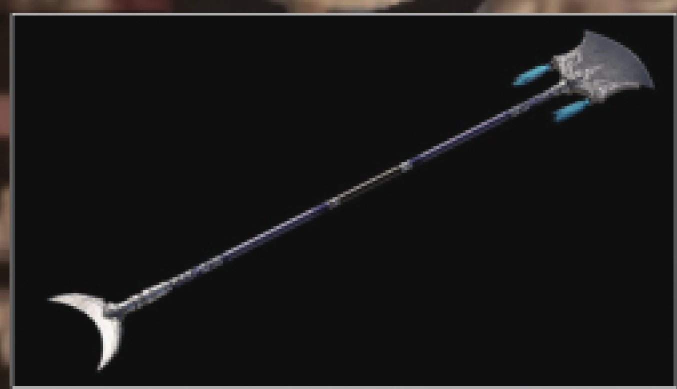


## 追加武器

季票 2 附带的 6 把追加武器系统分别是弧刀（擅长武将为周泰）、蛇矛（擅长武将为张飞）、火尘双刀（擅长武将为孙坚）、双钩（擅长武将为乐进）、迅雷剑（擅长武将为司马师）、月牙铲（擅长武将为李典），获得方法同样是向城镇中的锻冶铺购买，亦可从古钱收藏家处获得对应的追加武器的竹简后进行开发，每款武器单卖为 25 元。

### 月牙铲

这是一把刀刃两端分别为峨嵋月与铲状的长柄武器，玩家需要活用本身的刀刃形状，对敌人进行突刺及挥砍攻击。此外，使用特定攻击会让玩家进入强化状态，使流水攻击的连击数与性能产生变化。李典装备后，只要连续挥舞后能使出附带气绝效果的横扫触发攻击，继而进行追击则可发动具强化状态的流水攻击。







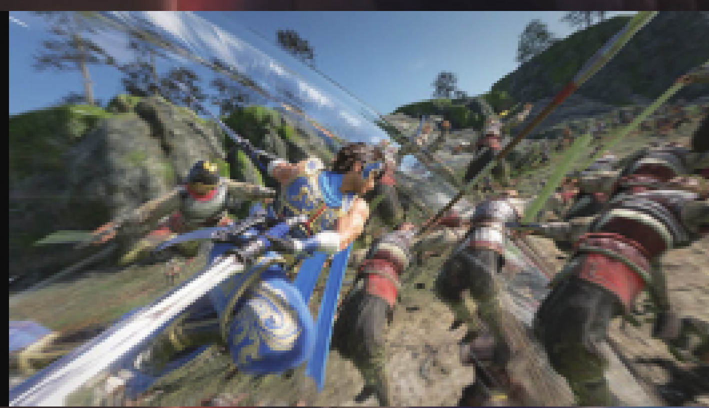
### 迅雷剑



剑身细长，可使出兼具攻击距离与速度优势的斩击，并能够发动诸如落雷等雷属性攻击。司马师装备后，落雷会附加带气绝效果的追击，同时可以利用带电的剑刃发动带击倒效果的大范围横扫的流水攻击。

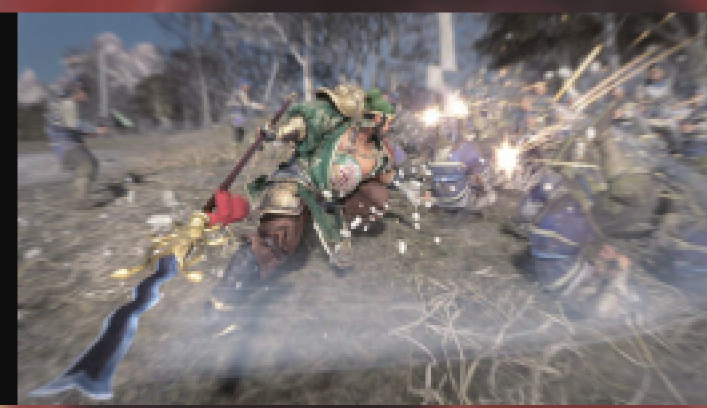
## 双钩

前端为钩状的双持武器。可以利用钩爪捕获敌人后，继而使出高频率的连续流水攻击。乐进装备后，可以使用利用后空翻躲开敌人的攻击后，随即反击的触发攻击，附带气绝效果。追加攻击 还能使出移动距离上升的流水攻击（击倒敌人）。

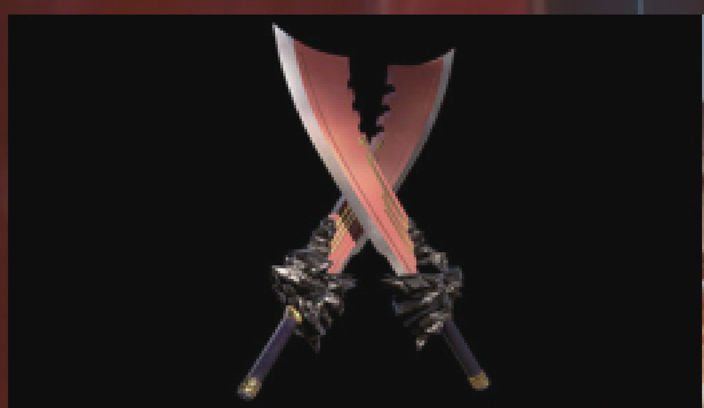
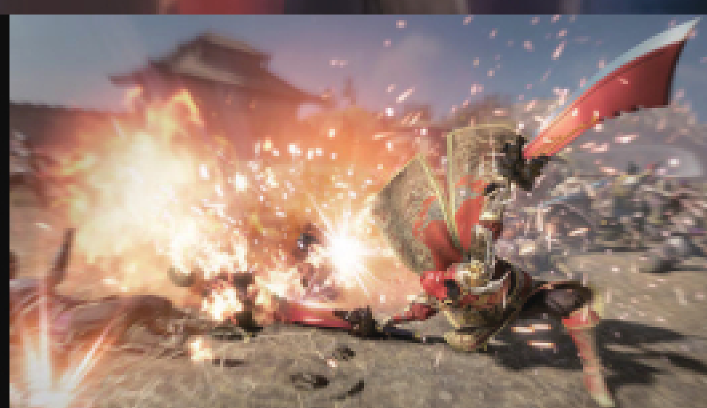
## 蛇矛

以豪迈的横扫及突刺为主的长武器。以粗犷的动作将大范围的敌人全部都卷入攻击内。张飞装备后，可以由连续踩踏地面开始，转为带击倒效果的横扫触发攻击，再以挥斩武器对周围进行流水攻击。

## 火尘双刀

刀身以打火石打造的双大刀。以擦过刀身的动作來喷散粉尘，再使用刺、挥斩的方式引爆粉尘。孙坚装备后，可以发动大幅跨进的长距离触发攻击，有挑空效果，在地面还能使用设置粉尘与爆炸的两种效果流水攻击。

## 弧刀

收于刀鞘中的细刀。以快速的居合术来进行斩击，收刀时还能附带追加攻击效果。周泰装备后，可以发动大范围的带挑空效果的一闪攻击，再以多段数的高速斩击流水攻击来收尾。




## ●追加假想剧本

季票 2 最重头的内容为 4 位人气角色陈宫、郭嘉、周瑜、徐庶的个人假想剧本，玩家可以体验他们存活下来的独特故事展开和结局，并获得对应角色的独有服装。若玩家选择单买的话，每款假想剧本价格为 37 元，购买 DLC 后可由故事选择画面的“DLC”选择对应角色，在过关后，即可于自由模式中游玩。不过玩家必须将游戏主线进度进展至解锁该名角色才行。

### 郭嘉 假想路线剧情简介

大战前夕，本该英年早逝的享乐才子——郭嘉。然而，此时他已成功东山再起，为曹操之天下绽放瞬间的光辉。

——“瞧吧……增添光采后的郭奉孝其灵活高明的手腕！”



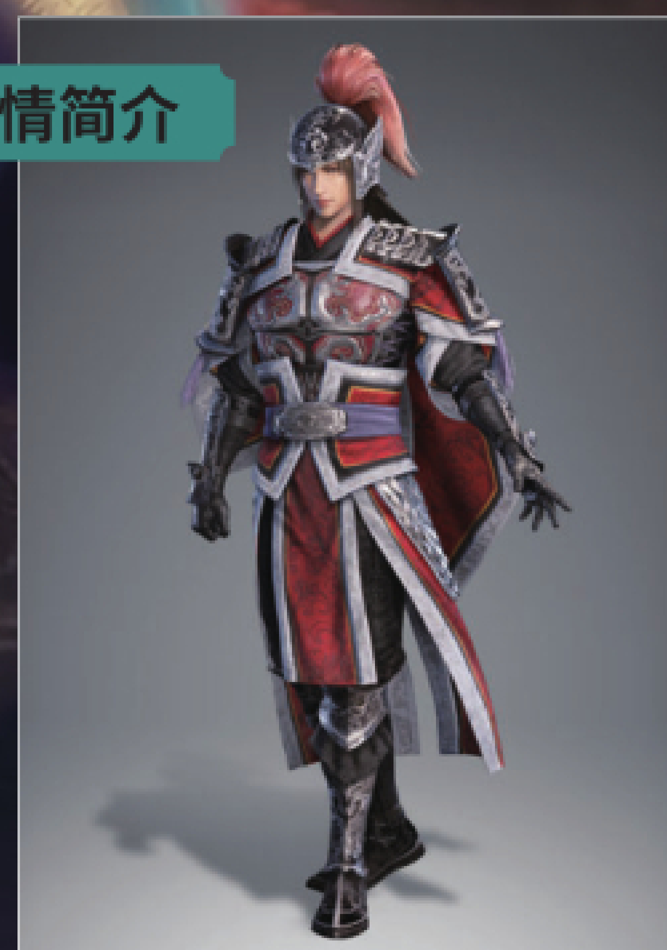


### 周瑜 假想路线剧情简介



本该在争夺南郡的战役中陨落的赤红热情——周瑜。但他为了实现二分天下之愿，弹奏出全新的历史篇章。

——“亡逝的友人啊，请听……这便是周公瑾竭尽全力演奏的旋律……！”



### 徐庶 假想路线剧情简介




即便在新野遭遇命运的邂逅，仍决意离去的烦恼军师——徐庶。然而，他却因友人的帮助而停下脚步，以实现仁之世为目标前进。在苦恼的尽头，徐元直最终抵达之处会是何处呢？



## 陈宫

### 假想路线剧情简介



于下邳被缚时，本该消逝的诙谐者——陈宫。然而，他却利用那份骨气与野心开拓出不同的道路。

——“让赞誉陈公台之声响彻天下吧！”

# 《真·三国无双8》·季票3·

**发行日期：2019年2月14日　　价格：260元人民币**

新年伊始，《真 · 三国无双 8》的 DLC 更新计划仍未停止，此次上架的季票 3 售价为 260 元人民币，将从 2 月至 4 月陆续为玩家们提供各种新内容。季票 3 所包含的内容有 16 套全新服装、6 把新武器和 4 位人气角色的假想剧本，和季票 1 及季票 2 相同，购买了季票 3 的玩家依旧可以获得大量的素材作为特典，下面为大家介绍一下季票 3 预期发布的内容。

## 《真·三国无双8》季票3特典

相克护符碎片 ×2、破损的风袋碎片 ×2、白虎牙碎片 ×2、灰狼牙碎片 ×2、真空甲碎片 ×2、豪破碎片 ×2、贵重的宝石 ×20、金布钱 ×20、金刀钱 ×20、金蚁鼻钱 ×20、金环钱 ×20、真 · 白虎牙 ×1、真 · 灰狼牙 ×1、真 · 猛熊套 ×1、真 · 白鹿符 ×1

## 追加角色服装

本次追加角色服装以骑士和武者风格为主，与以往的特殊服装相比有着鲜明的特色。目前已经正式上架的 4 套服装分别是陆逊、星彩、荀彧和关银屏的骑士风格服装，单独购买的售价同样为 19 元人民币。而其余角色的服装预期将于 2 月至 4 月内陆续发布。





| 角色 | 服装名称 |
| --- | --- |
| 陆逊 | 骑士风格服装 |
| 星彩 | 骑士风格服装 |
| 荀彧 | 骑士风格服装 |
| 关银屏 | 骑士风格服装 |
| 王元姬 | 骑士风格服装 |
| 貂婵 | 骑士风格服装 |
| 乐进 | 骑士风格服装 |
| 李典 | 骑士风格服装 |
| 孙尚香 | 骑士风格服装 |
| 练师 | 骑士风格服装 |
| 马岱 | 骑士风格服装 |
| 贾充 | 骑士风格服装 |
| 辛宪英 | 骑士风格服装 |
| 王异 | 骑士风格服装 |
| 甘宁 | 武者风格特制服装 |
| 凌统 | 武者风格特制服装 |

## 追加武器

季票 3 将追加“三节棍”、“投牙弓”、“十字戟”、“铁笛”、“昊转锤”、“鞭箭弓”共 6 把武器系统及对应武器，预期将于 3 月至 4 月期间陆续发布。

## 追加剧本

季票 3 同样将追加曹丕、鲁肃、法正、钟会这 4 名角色的假想剧本，和季票 2 的追加假想剧本一样，这 4 名角色同样会追加专用的特殊服装。

# 《真·三国无双8》·重要免费更新一览·

《真 · 三国无双 8》一直通过补丁更新的方式，不断为玩家们提供更多更新的游戏内容以及优化游戏体验，限于篇幅，这里不提及 BUG 修正以及 UI 优化方面的调整，仅为大家介绍丰富游戏体验方面的相关重要更新。

1. 追加“无双之书”这一物品，并在之后的补丁中放宽了无双之书的获得条件，以及将其交换为强化点数的功能，以及带有新效果的宝玉。

2. 追加照相模式，并在之后的补丁中逐步追加功能

3. 追加最高难度“终极”以及斗技场任务，并在之后的补丁中追加得分排名等功能，“携带型篝火”、弓、箭矢，墙纸等。

4. 追加双人游玩模式。

5. 追加新战斗系统“崩解”及“触发攻击（抵消）”、新的反应攻击“防御反击”、以及变更操控武将的功能

6. 追加了改造装饰品“炼成”的系统，玩家可以利用稀有素材为饰品追加新的能力。

7. 追加了如“炎虎”、“群狼”、“群狼 · 改”、”炎虎 · 改“等许多特殊强敌，将其打倒后可以获得需要稀有的奖励。

## ●照片模式

**1.06 版本更新中，最引入注目的无疑就是拍照模式的加入了，在菜单中选择“照相”功能后，就可以变更暂停场景下的时间、天气和照片视角，还可以进行曝光、对焦、光圈等编辑功能。当然玩家别忘了使用 PS4 的 SHARE 功能截图保存，照片模式并不会为玩家保存图片。后续补丁中 Koei Tecmo 又为照片模式追加了一系列新的机能。**









▲自由的视点操作，在暂停的场景可以进行前后上下左右移动、拉近、拉远等操作，即使是相同的场景，也能从不同角度进行取景。





▲颜色效果调整，调整画面内色调，能大幅变更照片的氛围。除简单可设定“剧场”、“怀旧”等滤镜效果之外，也能细调“色温”、“色调”等各项设定。



## ●斗技场

斗技场是1.08版新增的任务模式，位置在建宁东北方的设施内，来到此处后和附近的仙人对话便可以开启任务，这个任务的主要模式为不断击倒连续出现的敌将，这一模式的特色为可以自己设定斗技场中的规则，如禁止回复道具、禁止无双、禁止特殊技、防御力减半等，设置的规则难度越高，得分加成越多，最高得分超过 10 万后才可以获得奖励道具，由于斗技场得分不累计，需要在一次任务内达成 10 万以上以获得奖励。

**另外在 1.08 版中，游戏还增加了如下新装饰品。**

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| 脱兔香囊 | 回避速度+50% |
| 果断矛 | 蓄力触发攻击时间减少50% |
| 转身镜 | 轻功时速度+50% |
| 破防镜 | 攻击时会偶尔击溃无所畏惧状态的敌人 |
| 隐秘护符 | 让敌人难以发现自己 |
| 无尽带勾 | 气力消费减少20% |
| 吸生棘 | 防御成功时体力回复10 |
| 觉醒铠 | 受到攻击不会气绝 |
| 铁心铠 | 受到敌人连续攻击时会变得无所畏惧 |

## ●无双之书

无双之书最初于 1.05 版本出现，可以用来重置武将的强化能力。在1.08版更新后，无双之书不仅掉率提高且可以用古钱在古钱收藏家处兑换，且各个难度均会掉落（难度越高掉率越高），同时无双之书可以用来更换额外的强化点数，每本书可以更换 3 点，而每名武将最多可以更换 99 本即 297 点强化点数一个角色最多可以换 297 点，相当于每名武将可以额外升 99 级。



《真·三国无双 8》最初发售时由于仅能单人游戏而饱受诟病，在 1.15 版本的更新中 Koei Tecmo 终于为本作加入了双人协力游玩功能。和传统的“《真·三国无双》系列”作品一样，《真·三国无双 8》的双人协力游玩功能分为在线联机协力模式和线下的画面分割式双人游玩模式，两位玩家可以根据任务的目标，制定有效率的作战方式，体验到单人游玩无法实现的攻略方式。不过在线联机协力模式需要玩家加入 PlayStation®Plus 的服务才能畅游。

在游玩双人协力模式中，玩家们可以在 1P 攻击后，视敌人状态，实现 2P 追加攻击，发动 2 人的协力技能连结 COMBO 的效果，玩家同心协力，能更有效率地迎战敌人。




## ●战斗系统要素的追加

《真·三国无双 8》在 1.19 版本中加入了新的反应攻击“防御反击”，在防御住敌人的攻击时按△键进行反击可以让敌方失去平衡，而在 1.20 版的更新中，《真·三国无双 8》又追加了全新的战斗系统要素“瓦解”和“触发攻击（抵消）”，在战斗中武将会在体力计量槽之外，追加一条单独的瓦解计量槽，攻击对手时可以同时削减体力计量槽和瓦解计量槽，当瓦解计量槽被削减至 0 时，在一定时间内受到的伤害会增加，使用触发攻击（抵消）或是反应攻击削减的瓦解计量槽比通常攻击要多。

触发攻击（抵消）则是在敌方发动蓄力攻击时（蓄力时间约 2 秒），使用对应的触发攻击命中敌方，可以取消对手的攻击并大幅度削减其瓦解计量槽，至于哪一种触发攻击是其弱点，在锁定时会有对应的图标显示。



## ●全新强敌的追加

在 1.20 版的更新中还追加了新敌人“炎虎”，出现地点为西北方的沙漠中，在接触被称为“咒石”的物体后就可以使其出现，炎虎和无双武将一样有瓦解计量槽和对应的触发攻击（抵消），在一定时间内击破可以获得各种优质报酬。在 1.22 版本中游戏又陆续追加了“群狼”、“群狼·改”、“炎虎·改”等新的强敌，要挑战它们必须先击败“炎虎”，之后才能从锻造师那里得知这几种强敌的所在位置。



## ●装饰品炼成

装饰品炼成系统可以通过消耗特定的素材和金钱，给已有的装饰品增加或强化新的效果，这些特定素材必须击败“群狼”、“群狼·改”、“炎虎·改”等强敌后才能获得。

SPECIAL FEATURE

# 如龙工作室 “人中之龙”的传承和开拓者

文 80后写稿佬　编 宇宙人　美编 雷普利




剧透预警：本文含“《如龙》系列”各部作品的剧透。

**序**　提到“如龙工作室”，大家应该直接能和那个“极道游戏”以及桐生一马、真岛吾朗、坂本龙马和宫本武藏等等“如龙一般”人物对号入座。但它并非伴随着系列一同诞生，而是一个中途出现的“传承者”。

2011年8月31日，也即是在完成了《如龙 终焉》之后的两个月后，世嘉CS1召开发布会，宣布“《如龙》系列”开发团队正式独立成一个工作室，由系列始创者名越稔洋继续作为领导。发布会同时还宣布了新作《如龙5》以及《黑豹如龙 阿修罗篇》，算是为如龙工作室打响头炮。

## ·新旧交替——

## 《二进制领域》和《如龙 极》为首的各式重制版

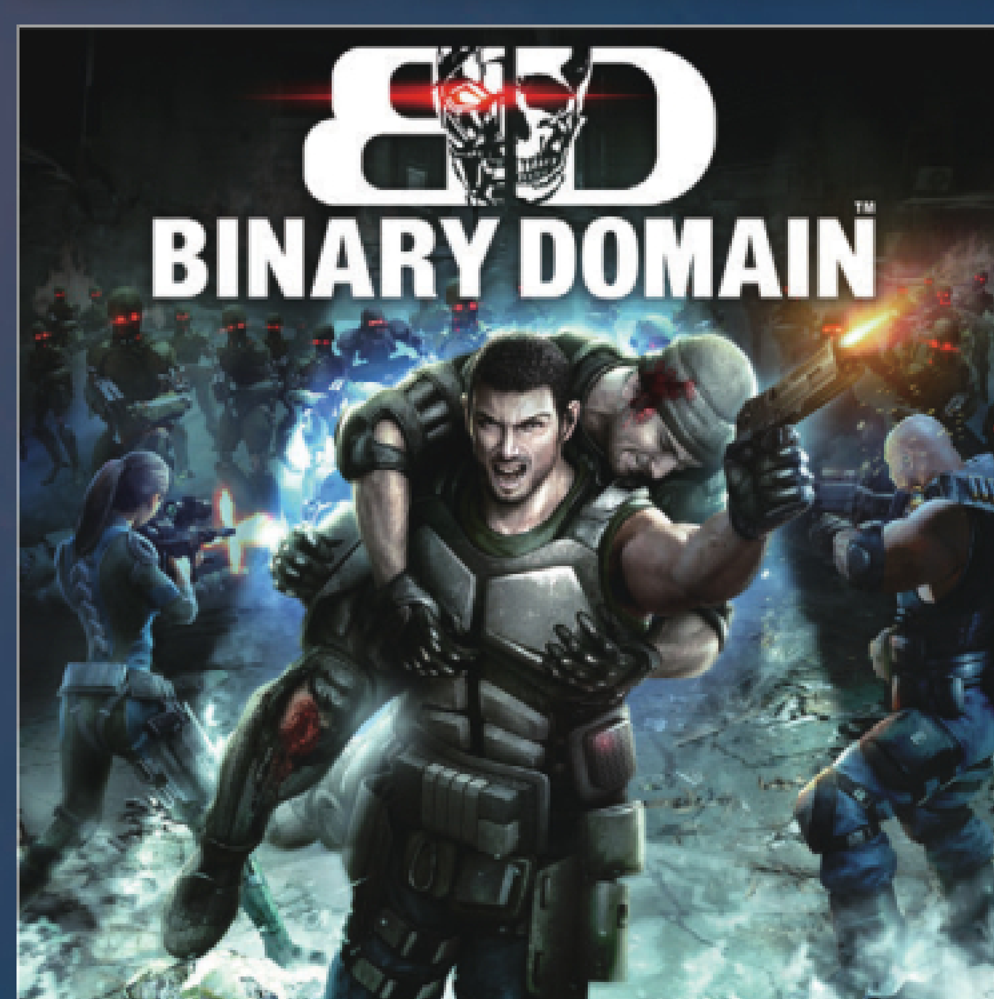
如龙工作室成立之意，毫无疑问是为了专注于“《如龙》系列”的开发，然而他们第一款发布的游戏竟然不是系列的新作，而是一款在2010年就发布的TPS游戏——《二进制领域》。

在《二进制领域》开发之初，名越稔洋希望通过游戏来探索生命的这个永恒主题的意义，而当他和工作室的剧本作者谈论良久之后，最终圈定的题材是——机器人。

尽管名越并不是机器人主题的粉丝，而且同类作品也已经有很多，但他依然决定使用这一主题。而由于“日本的机器人设计往往过于死板而受到批评”（名越稔洋自述），他们对于机器人的外形和动作设计都十分用心，但在此之上，他们更关注故事戏剧化而不是机器人的本身。名越稔洋希望以高质量的设计和故事去打动那些评论家：

故事主线发生在2080年的近未来，全球变暖、水位上升，就如“诺亚方舟”那样，富裕的人类被迫迁移到更高的地方建立新都市，为富人做牛做马创造生产力的穷人大批量地死去，而取代穷人成为劳动力的是机器人，但是除了A.I.拥有了人工智能成为人类敌人这些传统的套路以外，更是诞生了名为“空灵之子”的机器人，他们有着与人类一样正常的外观，思维甚至痛感，如果没有撕破脸皮，甚至无法判断他们的真实身分，就连他们自己也会将自己当做真正的人类。

人类鄙视甚至仇视“空灵之子”的背后，更多是恐惧和嫉妒，而这种情绪被有心人所利用，《新日内瓦条约》表面上的目的是限制机器人伤害人类，实质上是美国为了继续保有如今优势地位。然而，天田集团那些超越人类的科技，甚至有制作“空灵之子”的势头。因此，包括主角“丹”在内的“国际机器人组织（IRTA）”属下多







个国家组成的“锈蚀小队”收到命令，分头潜入日本，试图捉住天田集团首脑，在这过程中遇到了各式抵抗和新的伙伴，也有不少人因此牺牲。到最后他们竟然发现，真正的天田早已死去，但是他们所拥有的技术发展从未停止，甚至造出能够怀孕的“空灵之子”，就连与丹有着密切关系的女主角菲儿也是“空灵之子”的后代，真相逐步揭开，谁才是真正“捕蝉的黄雀”，机器人的未来又在何方。如龙工作室在战斗中展现这种思考的过程。

名越稔洋希望做到“在行动中展现戏剧人生，而不是借助一个个过场动画来演示剧情”，盟友 NPC 们不仅是给玩家提供火力分担的炮塔，而是在战场上不断通过无线电和主角互动的“战友”，如果主角误伤友军，还会降低友军的信任度，对方甚至会不听指令各自为战，使得任务十分容易失败。

然而，这种在欧美市场极具主流气味的硬核科幻射击游戏，在日本却遇上了水土不服，主设计师 Hiroyuki Sakamoto 直言“这种高科技科幻风格的作品在日本并不受欢迎，日本玩家更喜欢以故事为导向的作品，尝试借助游戏流程来深入游戏世界，最后找到一些令他们难忘的游戏内核。”显然，如龙工作室这种以日本玩家思维去制作的科幻游戏尽管有一定深度，但还不足以打动日本玩家，而在诸多优秀的欧美射击游戏面前，《二进制领域》的体验也算不上顶级，这使得游戏获得的销量和评价只能算是不过不失。

“但我们也很庆幸，通过开发‘《如龙》系列’，西方玩家对于日本极道的文化知识相当认可。”Hiroyuki Sakamoto 在采访时补充道，有了《二进制领域》的不算成功的口碑和销售经历，再加上这番背书，自然不难想象，如龙工作室的工作重心自然重新回归到“《如龙》系列”上。

在高清重制大潮下，那些经典 IP 纷纷将作品重新制作，当中许多作品都是简单地提升一下渲染画质，其他元素几乎换汤不换药，美其名曰让玩家重温经典，实质上是攫取着 IP 最后的余热，炒出一盆褒贬不一的“冷饭”。

如龙工作室自从 2012 年就开始了系列的高清移植工作，《如龙 1+2 高清合集》开始直到新近发售的《如龙 4》PS4 重制版，2019 年的第一或第二季度还将发售的《如龙 5》PS4 移植，至此，“《如龙》系列”所有前世代发售的正传作品全部移植了一遍。

单纯的重制大概也无法满足制作组的野心，作为“十周年纪念”的第一弹，《如龙 0》以前传的身分就此面世，让玩家重回到那个上世纪 80 年代末的时光，也让制作者们重新感受到“初代”的魅力，个中故事我们稍后再谈，我们先来回顾由其引发的两部重制版游戏。




▲《如龙0 誓约的场所》更是系列首次推出官方中文版的作品。

“在接触到初代‘如龙’的魅力之后，我觉得‘0’之后一定要做‘1’。”横山昌义在接受采访时如此说道，“不过作为创作者，在新的游戏环境下只提供免费怀旧游戏而不是重新制作，并不是最高的享乐体验形式。”

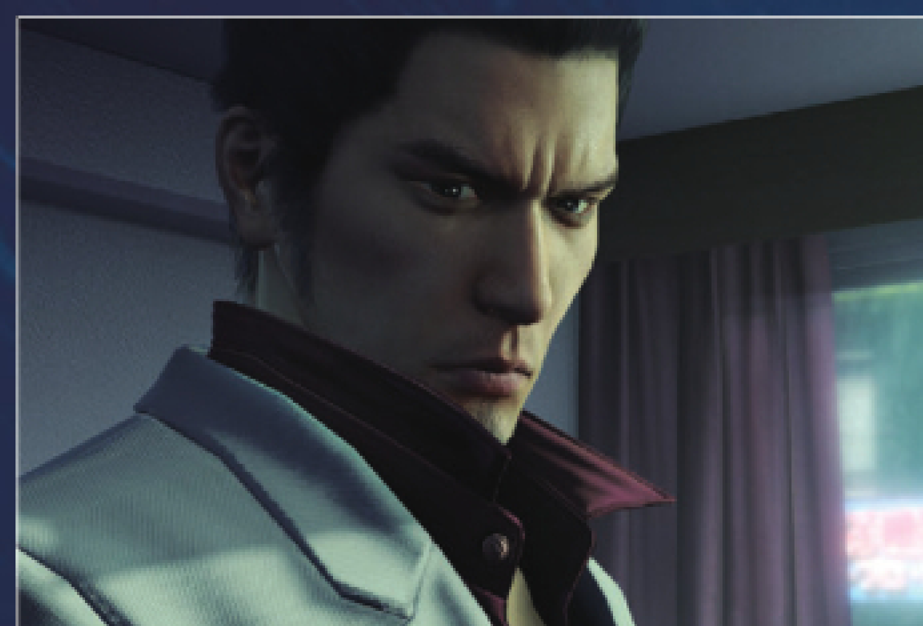
而借助“十周年纪念”以及《如龙 0》将故事线拉回的契机，如龙工作室将初代和二代制成《如龙 极》和《如龙 极 2》两部作品。

前者不仅仅是一部重制版游戏，也是获得《如龙 6》试玩体验资格的途径，其实更是横山昌义等人的一场自我救赎。

初代中许多因为制作上不熟悉而导致的遗憾，或许都会被玩家的记忆所美化，制作者深知这一点但没有因此苟安，这样的遗憾，在《如龙 极》中得到弥补。经过十年磨砺，制作人员和平台都更加成熟，初代制作时许多还是初出茅庐的演员经过十年的磨砺，演技也愈发收放自如，比如真岛吾朗被部下刺中时的痛苦表情，还有桐生一马在光影的烘托下望向镜头时的硬朗和深邃等等，更加凸显个人气质的画面呈现，是熟稔的制作人员在意识上的超越，也是新技术重绘下的成果。

得到优化的不仅仅是分辨率、帧数以及读取时间，还有剧情的补完：在桐生又一次戴上了“背锅侠”徽章的同时，讲述了锦山如何一步步走到了桐生一马的对立面，为了“唤醒桐生的直觉，更享受打架”，真岛吾朗在“趴趴走真岛”系统下，在神室町的各处都能袭击桐生，以此来“盘”出“堂岛之龙”最强能力，状若癫狂的背后，是洞察一切的睿智，更显这位超人气角色的魅力。

在此之上，自称是“动作苦手”的横山昌义在延续了系列的核心元素外，降低了那些痛快打击的出现频率，转而补充了不少新的细节，让玩家更好地享受夜生活的同时却也着力描述悲伤的情景，“如龙”一般的风云人物，各自的性格和“道”更为凸显，从“重制版”角度来看，算是相当出色。而在《如龙 6》面世之后的《如龙 极 2》算是系列正史最新一作。得益于“龙引擎”的运用愈发纯熟，画面制作更加成熟精良，再加上“真岛篇”优质的故事，使得这部冷饭之作也有独特的香气。





# ·正统之途——

## 《如龙5 实现梦想者》与《如龙6 生命诗篇》








在翻炒各式各样冷饭的同时，如龙工作室也从未停止书写桐生一马的传奇故事，《如龙 5 实现梦想者》是如龙工作室成立之时，重点推介的游戏。这是 PS3 世代最后一款正传作品，也是最后一款移植到 PS4 重制的作品。

如龙工作室花费了两年时间打造新作。在此期间，PS3 的机能和潜力已经被基本被摸透，制作团队可以尽情加入新的元素，名越稔洋认为《如龙 终焉》名副其实是系列阶段性的终结——包括引擎在内，制作团队为系列做出的种种准备都已经用尽。因此，在《如龙 5》中，如龙工作室不仅使用了新的开发引擎，名越稔洋宣称新作甚至可以称之为“新如龙”。

尽管依旧是在第七世代，但既然是“新如龙”，自然有不少令人耳目一新的地方。

首先是整体画质的提升，虽然背景贴图并没有得到质的飞跃，但是人物的建模有了更进一步的提升，更好地融入到周遭环境中，其中一项重要体现是战斗的无缝连接。而在进入战斗后，角色战斗动作也被重新制作，各种拳脚相加或随手操家伙的打斗更具街头极道气息，还加入了各地市独有的“当地极道技”和一定条件下触发的“高潮热血技”，配合热血的特写镜头一同服用，使战斗更加豪快刺激。

此外，故事的舞台也从前作中的一两个，变成了本作中的五个，除了如龙工作室一直苦心经营并不断优化的神室町外，福冈、大阪、名古屋和札幌这四个各具特色的都市分别登场，成为了主角们追逐梦想的舞台，可触发的事件和游玩地点都比前作多出不少。在此之上如龙工作室还为他们配上“每一部都是能够和主线故事相提并论的支线故事”：

桐生一马本来在福冈永州街低调开的士，却与当地最强街头赛车集团“恶魔杀手”擦生了龃龉，展开了一场场与名越稔洋成名作《梦游美国》颇有几分相似的街头追逐战；长着野兽般身躯的冴岛大河所在的札幌月见野雪山中为猎人所救，为了追查巨熊“山岚”背后的故事而展开了一连场“人兽大战”；住在名古屋锦荣町前职棒选手品田辰雄，在一次次奇怪的棒球赛中，重新追逐自己的职棒梦；最为特别的是，在系列中一直担任“花瓶”的泽村遥终于荣升主角之一，只是她的战斗方式和那些“昭和男子”不一样，在成为偶像的道路上，身为“极道的女儿”却没有多少战斗能力的遥，主要任务到处找人“斗 / 尬”舞的音游，“热血动作”也变成了一键换装，还要进行一些偶像日常活动企划，堪称低配版“偶像大师”。而在这个过程中，在大阪苍天堀开启新事业的秋山骏与她产生了不少联系，而秋山本人也在追查遥的经理人——朴美丽的死因过程中，一步步卷入了桐生一马引发的神室町大战之中……

作为以“追梦”主题的游戏，最核心的矛盾，并不是落在桐生一马的极道之争中，而是他和遥之间的关系上。



一直“含辛茹苦”、将养育遥当成是人生寄托的桐生，为了实现遥的梦想而被迫断绝关系，远走他方甚至在福冈当起了出租车司机，牺牲不可谓不大。然而在全日本最大的舞台“东京巨蛋”之上，在即将成为万众偶像的那一刻，遥却骄傲地向世人宣告“桐生一马是自己的家人”并且退出舞台，奔向了因为失血过多而倒在雪地里的桐生，看上去相当感人，但这也让桐生的牺牲付诸东流，在坊间引起了对遥的一些争议，也成为遥在《如龙 6》中不幸遭遇的开端，在世人以“极道的女儿”的定义苛责和毁谤中，小遥认识到自己的天真，为了让牵牛花孤儿院的小孩免收牵连，她选择了离开。

尽管《如龙 5》获得了《FAMI 通》满分评价，但是如龙工作室并没有像往常一样迅速投入续作的开发之中。

直到 2015 年的 TGS 大展，名越稔洋才在索尼展台正式公布《如龙 6 生命诗篇》的相关消息，北野武、小栗旬和藤原龙也三位大咖，足以撬动不少日剧粉，加上 6 位职业摔角手加入，组成了相当不俗的“卡司”。

《如龙 6》使用了全新的“龙引擎”，加上 PS4 的机能，在画面上自然比起《如龙 5》有了质的飞跃，但是与《如龙 0》相比，又有所不及。

游戏的主舞台数量缩减为神室町和广岛这两处，但是街道场景更加清晰细致，场景活动更加无缝自由，遇敌战斗也不再像以往那样必须打败所有敌人才能离开，打不过可以战略撤退。新开发的“动作组合系统”让战斗中被击中一方的反应不再是千篇一律，使得打击感更加真实。但是总体打斗是否比《如龙 0》更进一步就见仁见智，毕竟操作的判定和技能的发动难度有所增加。另一方面，《如龙 6》将升级系统改成了“体力、攻击力、防御力、闪避力和热血”五大基础属性，这些属性的升级点数可以通过打斗和各类小游戏获得，甚至“吃”东西也能获得一定量的经验。如龙工作室的开发者大概没有想到这会是打破游戏平衡的漏洞：桐生只要没事溜达溜达玩小游戏或是打打秋风赚点钱，饿了就去吃一顿涨经验，在第二章开始之前就已经“吃”成满级的绝世高手，然后一路碾压过去绝不是一纸空谈。

当然，《如龙 6》的游戏模式并非没有特别的亮点，除了系列惯例的小游戏和街机游戏外，与“网红们”来一场血脉喷张的在线视频，或是一尝初代以来的夙愿——组建桐生会，都是相当有意思的支线游戏项目。同样地，游戏的剧情同样有着优缺点。或许有人会吐槽本作的剧情铺排和悬念偏弱，但《如龙 6》副标题“生命诗篇”，因为生命的诞生和血脉的传承而有了更多的意义。

48 岁的桐生一马的故事来到了终章，他的战斗也从过去的后辈挑战前辈或是同辈之间的斗争，转而面向新一代的极道的挑战。

没有纹身、对“令人崇拜的背影”不感冒，讲究头脑和现实、用正经生意赚大钱，这种“新思潮”不仅在过去多少男子汉拼死守护的东城会高层中浮现，我们在当年的“古惑仔”电影中也看到过，不同的是，我们在电影中看到了

陈浩南的努力转型，而如龙工作室更想通过桐生一马来表达“纹身只是表达自己的信念”，“如果眼里只有钱，将梦想全都抛在脑后，就不配称为极道”的思想，这是“金钱之道”和“生存之道”的微妙对抗，作为年轻一辈代表者的染谷巧，在追求金钱的背后也有舐犊情深和真性情一面，在某种意义上来说，也如他所说的一样，和桐生一马有着一样的立场。反倒是一直被培养成正道的船厂接班人岩见恒雄，觊觎的却是阳铭联合总帅“来栖猛”的名号；祭汪会的少帅郎吉米对父亲不进军神室町而感到不满，试图超越父亲以证明自己。由此引申出当中各式各样奇怪的亲子之间的羁绊：广濑一家的组长，为了守住“尾道的秘密”而杀死了多名情同手足的极道伙伴，却又收养了他们的孩子并养育成人；身为郎会长私生子兼“咸鱼 boy”的宇佐美勇太不仅拿走了小遥的一血，还上演了老子要害孙子，儿子要杀老子的奇妙剧情……但最奇妙的亲子羁绊，当属“仍是个处男”（横山昌义戏言）却已经“儿女双全”的“背锅王”桐生一马。

表面上打架无敌、所向披靡，内里能歌善舞、游戏达人，实质上当爹又当妈的桐生，这回竟然还当起了“奶公”，在小遥受伤之后照顾起她的儿子遥人。为了追查小遥被袭击的原委，桐生一马带着遥人来到了小遥离开牵牛花孤儿院后定居的广岛尾道仁涯町，但命运的交叠，他和广濑一家的成员们相遇，有过剑拔弩张的对峙，也有“黑色幽默”的欢乐日常。但桐生并没有想到，“沾污”了遥的小子一直就在自己身边，而弱小可爱的外孙却又因为“尾道的秘密”和继承权问题而成为了各方势力争夺和加害的对象。危机步步紧逼，迫使着已多次退休的“堂岛之龙”再刷一次老东家和外敌们的副本。

看到小遥得以重聚，一生坎坷的桐生一马又一次做出了牺牲，身中数枪倒下，在遥的怀中闭上了眼睛。从某种意义上诠释着“有的人死了，他还活着”。

当然，桐生一马最后又一次活了下来，是的，我说的是“又”。为了让除了遥一家以及“牵牛花”的孩子们得到平静的生活，也为了像儿子一般的堂岛大吾得脱囹圄，桐生一马做了人生中最大也最重要的一次牺牲让步，他和政治家达成协议，制造自己假死的表象，还以“老父亲”的口吻写信给堂岛大吾，阻止了东城会与阳铭联合的全面开战。而让一切归于平静的代价，便是桐生一马永生不能再出现在他们面前。

孩子们长大了，不能总是荫庇在巨龙的阴影下，是时候放手让他们演绎属于自己的故事，当堂岛大吾开始找寻属于自己的道路，曾经畏缩的泽村遥也以自己的方式去教育遥人，看着这一切“堂岛之龙”悄然转身，独自走完余下的人生路。留下了令人仰慕却又无人知道的背影。

# ·外传之路——

## 《如龙 维新》与《如龙0》

早在完成了两代“《如龙》系列”作品之后，团队的工作积极性正在消减，以“热情超越一切”的名越稔洋开始寻求给桐生一马一个新的舞台。

寻找一个新时代，让系列里的角色们来一场“仿如真人出演的时代剧”那样的冒险。于是他们选定了江湖初期为游戏时间点，打造了隐姓埋名生活在“祇园”（酒馆）的剑圣桐生一马之介（宫本武藏）和一众伙伴，这种新鲜的体验使得《如龙 见参》同样成功跻身《Fami 通》白金殿堂行列，这也让名越稔洋心里多了一番思量，不过他还在等待一个契机，而这个契机很快就到来。

当《如龙 终焉》玩起了当时流行的丧尸求生元素，《如龙 5》将故事的舞台和玩法迈向多元后，名越收到了不少玩家的来信，希望再玩到像“见参”这类“大河剧”式的游戏，但是这种要求并不能作准，毕竟“求种如狗、撸完嫌丑”的事情并不在少数，和初代《如龙》差不多时间面世的《新鬼武者》便是应玩家的需求制作，但是销量并不好，以至于系列至今仍在雪藏，只在 2018 年底推出重制版。





因此，名越决定在实行方案前先放出点风声进行试水，看看玩家中会否出现“不会吧，又是角色大杂烩！”、“怎么又是历史故事？”之类的反对意见。没想到各方面收集到的消息都是“太好了！”、“我们期待已久了！”等等鼓励声音。于是，具有时代“大河”气息的新作也就被倍受鼓舞的开发人员顺理成章地加入到主要开发日程。

幕府时代尽管被国人讥讽为“村民之争”，但在日本人的角度，已经是滔滔的时代洪流。备选的时期花多眼乱，如龙工作室决定先行选定主角。“就像是如果要以拿破仑为主角，必然以 18 世纪末的法国为背景一样。”编剧之一的横山昌义如是说。

他们选定了坂本龙马这个推动日本历史巨大发展的“英杰”作为主角，然后选取幕末时期的种种背景便顺理成章。工作也随之而展开。

成立工作室以后，开发人员能够全身心投入新作的开发之中，当项目立项之后，一些基础的部分甚至不用等名越具体安排，大家就已经知道要如何解决，这大大地加速了游戏的进程。而让那些早已存在的角色找到自己的“前世”，更是大大减轻了设计人员的负担。

“《如龙》系列”向来以精致的人物半身特写以及面部细节而著称，在过去要达到这样的效果，只能由美工人员制作许多的表情模式来实现。而这仅仅是人物设计的冰山一角。事实上在游戏开发过程中，百分之八十的时间都用在美工人员制作角色之上。十多位开发人员每人担当数个角色的设计。每一个主要角色要花费上十天，事件角色要差不多一个星期，就连路人甲乙丙丁都要一天。不过经过了数代正史以及诸多外传作品的洗礼，开发团队已经找来了数百位人体模特进行测定，再加上每一作中新加入的演员角色，“如龙”工作室已经建立了一套完整的体系与数据库。这些数据的处理和上传都是尽可能自动化，这大大提升了设计效率，另一方面，PS4 的强大机能使得人物表情可以通过实时渲染 CG 效果计算并显示，省却了大量制作剧情人物表情模式的时间，也呈现出更好的效果。

然而，PS4 的强大机能也是柄双刃剑，尽管节省了不少时间，也让他们有了无从究尽的发挥空间，但没有了性能限制，游戏开发所需要的人力资源和时间反而成为了限制《如龙 维新》的一重阻碍。“成本与时间的控制为关键 ”是名越稔洋乃至其他世嘉高层的基本观念。“《如龙》系列”尽管被支持者称之为“日本的 GTA”，但同 R 星那个动辄千万份销量的 IP 相比，“《如龙》系列”还要差很多，这也决定

了世嘉不可能投入更加多的资源和时间来成就更大而精的作品。尤其是《如龙 维新》作为日版 PS4 首发游戏阵容的重要新作，为了配合日版 PS4 的上市日期，开发人员必须在极短的时间内既要将系列原有的特色（如格斗、小游戏等等）打上新鲜的时代烙印，更要尽可能发掘在 PS4 上能带给玩家的所有要素，甚至还要兼顾当时大量的 PS3 用户，如龙工作室的步伐并没有丝毫减慢。

因此，从公开确认开发到上市发售，仅仅用了半年的时间，坂本龙马风云际会的故事便已经成型。在“攘夷”和“佐幕”对峙时代，桐生一马化身的坂本龙马这在时代大潮中感到迷茫，但恩师被杀让他卷入了一场土佐政变中，但和他的后世“堂岛之龙”大杀四方的形象不同，“土佐之龙”坂本龙马留给世人的印象更多是在政治上的手腕而非勇武比斗，这个“如龙一般”的人物还需要进行一些修饰来迎合游戏系列的风格。武斗派浪人组织“新选组”是可以说是最适合的舞台，“土佐之龙”也因此化身成“壬生之狼”，化名斋藤一的他继续在这风云变幻的时代，追寻着真相和自己的道。

作为一部外传形式的作品，《如龙 维新》算得上是相当成功，而如龙工作室对于这个 IP 的挖掘还没有停止。

既然有了外传，那么接下来也该挖掘制作系列的前传了。对初代登场便已经成熟稳重、意志坚定的“堂岛之龙”以及行事不按常理、自行其道的“嶋野的狂犬”的成长经历来了一次补完：围绕着“神室町 21 世纪再开发计划”，一场涉及各方势力的巨大阴谋正在酝酿。日后早已习惯了背锅的桐生一马完成了人生的第一次“接锅”，他在约定的地点被他稍微教训了的债主，却被发现死在了枪口之下，而那片小小的空地其特殊地位也随之而曝光，越来越多人牵涉其中：堂岛组的下一代若头之争，立华不动产的强势介入，近江联合在场外暗中下手，都使得还是一介若众、还没混出自己“极道”的桐生一马和背负着深深罪责的真岛吾朗深陷其中，并且在一系列的变故中，成为了人们熟悉的两大人气角色。这就是如龙工作室为《如龙 0 誓约的场所》所创建的核心。

作为一切的起源，在《如龙 0》中，我们看到了桐生如何与“瑟蕾娜”酒吧结缘，看着桐生一马和锦山彰之间真挚而有趣的“损友之情”，再想到一代中两人“兄弟阋墙”，让桐生高呼“我最痛苦的事就是失去了兄弟你”让人不胜唏嘘。桐生也“第一次”感受到自己“天煞孤星”的命运，只要在身边想要保护他的人，都会面临不幸。而“空白的一坪”便是这段宿命的起点。谁也没有想到，那方寸之地竟然价值十亿日元，背后甚至牵扯到过千亿日元的利益。如龙工作室有意无意间揭露着金钱世界的疯狂。因此，本作中最大一个特色是用金钱注入取代了过去的升级系统，有钱就有实力，意味着赚钱成了本作的重点之一。在支线“金钱岛”中，桐生摇身一变成为地产商，体验一把“健林加印”的快感，好吧，其实充其量就是一个中间商。



另一边厢，远在大阪的苍天堀，新进的夜总会“GRAND”因为一个空降的经理而声名大噪、客似云来，“夜之帝王”真岛吾朗以能屈能伸的姿态登场，举手投足间恰如其分，但是谁又能体会这种得体背后潜藏的心酸。苍天堀对于这个“背叛者”而言，更像是一个巨大的囚笼。

作为纸醉金迷的代表，夜店模式可是名越稔洋极为看重的环节。当年为了夜店采风，原本斯文白净的名越特意整成了如今的模样，夜店泡妞也是“《如龙》系列”的必备元素。在《如龙 0》中更有“风化岛”经营模式，体会到经营夜店的艰辛。

有夜店自然就有陪酒小姐，在“《如龙》系列”前作中有请当红写真偶像或是成人电影女优出演的惯例，曾经受邀的有松岛枫、麻美由真、柚木提娜等人，但是每一作这种彩蛋的大体人数并不多，但《如龙 0》因为加入了夜店经营元素，如龙工作室特意举办“性感女优人气投票”，将前 30 位高人气的 AV 女优作为人物原型加入游戏，出演支线角色乃至陪酒小姐角色，在玩家精心“调教”下成为当红头牌，还有和同业良性或恶性竞争，打压对手，成为真正的“夜之帝王”。



真岛吾朗费尽心机从夜店中赚到了五亿后，依旧无法获得脱离囚笼、重返极道的资格，还被派去杀死“电话交友”的操控者牧村实。在一场有搞笑也有血战的误会后，真岛发现“牧村实”竟然是个手无缚鸡之力的盲女，这个有着悲惨过去的谜之少女背后隐藏的巨大利益齿轮持续滚动，将东京和大阪两条主线逐渐拉近，也将所有人拉进了这趟浑水之中。

真岛陷入了保护牧村和完成命令重回极道赎罪之间的两难境地，在这段挣扎中，他遇到了堪称人生导师的佐川和对其性格产生重要影响的西谷，到了最后，才发现为了极道道义而惊险生还，在那些满肚坏水的大人物眼中也不过是“小丑行径”，真岛吾朗开始觉醒乃至疯狂。




当两条主线在大阪重合，又在东京开出两朵奇葩，所有魑魅魍魉浮出水面，连场大战将故事推向高潮。桐生、立华和尾田三人从守卫森严的东城会本部一路杀出去的战斗堪称荡气回肠。“嶋野的狂犬”孤身砸掉堂岛组本部，香港性格演员李灿森出演的最强杀手“老鬼”，上演巅峰一战；后来的“堂岛之龙”更是几度和堂岛组中的武斗派久濑恶战数场，将新任堂岛组若头涩泽率领的精锐部队击垮，最终救下了命途多舛的牧村实。

在数之不尽的战斗中，我们看到了和《如龙 维新》相近的战斗风格，甚至许多痛击时候都会有特殊动画描写，在爽快的打斗之下，那些战斗穿模，眼镜怎么打都不碎，徒手挡铁棒而不骨折，脚部被插刀还能行动自如的“BUG 日常”也就变得不那么重要。

在游戏的最后，他们在迈出杀人的这一步前都被重要的人劝止，在一系列的抗争之中，两人已经理解到这些前辈们各式各样的坚持和“道”，两人也做出了自己的选择，发誓活出属于自己的“极道”，回应了游戏的标题。而直到片尾彩蛋，这两位在游戏中交替叙事却擦肩而过的主角，才迎来真正的同框出现。而《如龙 0》的结束，也正是两人“有爱”故事的开始。

# •番外之作——
## 《人中北斗》与《审判之眼》






桐生一马的故事正式结束，但是“如龙”般的故事还没结束。除了《如龙 Online》之外，如龙工作室还在保留系列特色之余，寻求新的突破。与由武论尊和原哲夫创造的经典漫画《北斗之拳》联动而产生的《人中北斗》便是其中的试验品。

除了题材的创新，如龙工作室自身也迎来了调整，“《如龙》系列”的名声有增无减，世嘉内部的资源也和如龙工作室倾斜，不少完全没有参与过“《如龙》系列”开发的新鲜血液加入到工作室，并且成为新作《人中北斗》的骨干。名越稔洋考虑到如果让他们使用还在完善之中、而且使用起来相当困难的“龙引擎”未免强人所难，而且要营造动画效果需要使用动画着色(toon shader)，最终他选择了《如龙 极》那更为成熟的引擎，也算合格完成任务。

游戏使用了“北斗之拳”的世界观和角色人设形象，带来了很好的人气加成，“你已经死了”之类经典的情节以及战斗中经络密孔连击使对手身体炸裂的爽快打击元素同样得到保留，甚至还有和“北斗之拳”特色极为相称的沙漠越野赛，都是本作为“《如龙》系列”带来的突破。

但既然是挂着“人中之龙”的名义，我们还是看到了不少“《如龙》系列”的影子。没有了神室町，但是有同样希望之城“伊甸”，有着酒吧夜店等声色犬马是非地，也有搭载横版过关《北斗之拳》在内的多款游戏的小游戏系统。和《如龙 维新》相似，系列大部分声优都参与到《人中北斗》的制作，每次听到他们说话时，总给人对号入座的微妙感觉。

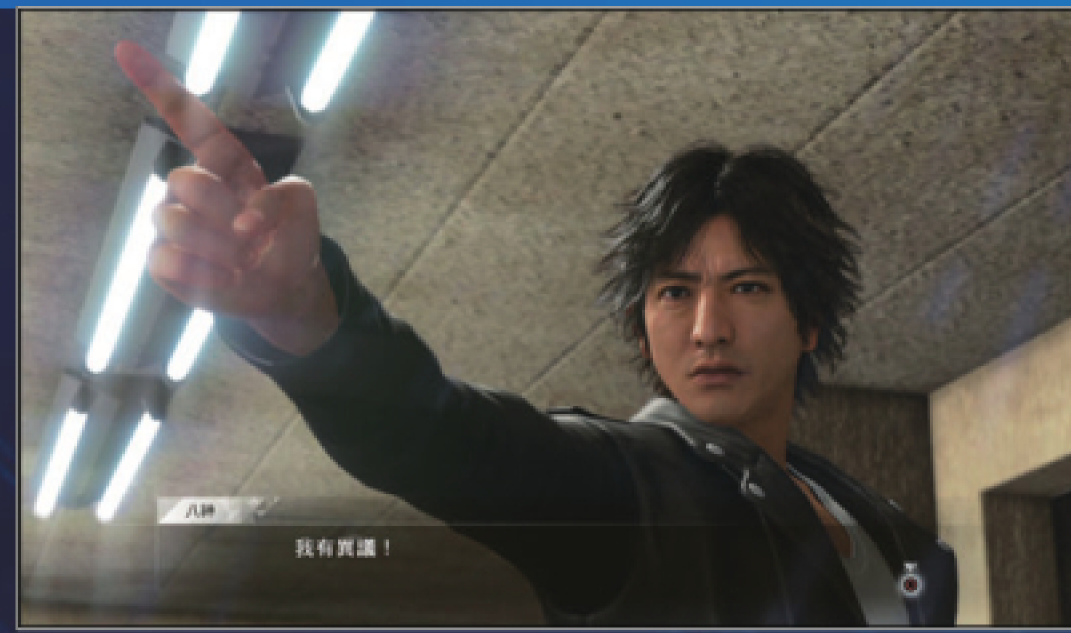
有了这些系列的基础框架，自然能够打动粉丝，《人中北斗》在日本上市首周的销量登顶，周销量一度超过了盘踞榜首多时的《怪物猎人世界》。可惜游戏的后劲不足，剧情的拖沓、“开放式”地图设计有待加强、自由度相对不足都是制约游戏获得更好评价和销量的阻力。但无论如何《人中北斗》以“联动”的方式算是走出了一个新方向，而到了去年年末推出的《审判之眼》，则又在“《如龙》系列”的框架下走出另一种特色。

名越稔洋担任监督，古田钢志撰写剧本，围绕着神室町几宗离奇的“挖眼杀人”案件展开。碍于游戏发售时间尚短，这里不做过多的剧透。

游戏沿用了真人扮演风格，但是重要角色都有演员亲自配音，系列中大部分声优都没有在新作中担任主要角色。

“男神”木村拓哉出演主角“前律师”八神隆之因为数年前一宗“无罪辩护”案而经历了人生的大起大落，他背负着间接害死人的罪疚感离开了律师行业，在神室町开了一家侦探事务所，做一些帮人家追欠款或是找猫咪之类的工作（我怎么想到了《银魂》）。

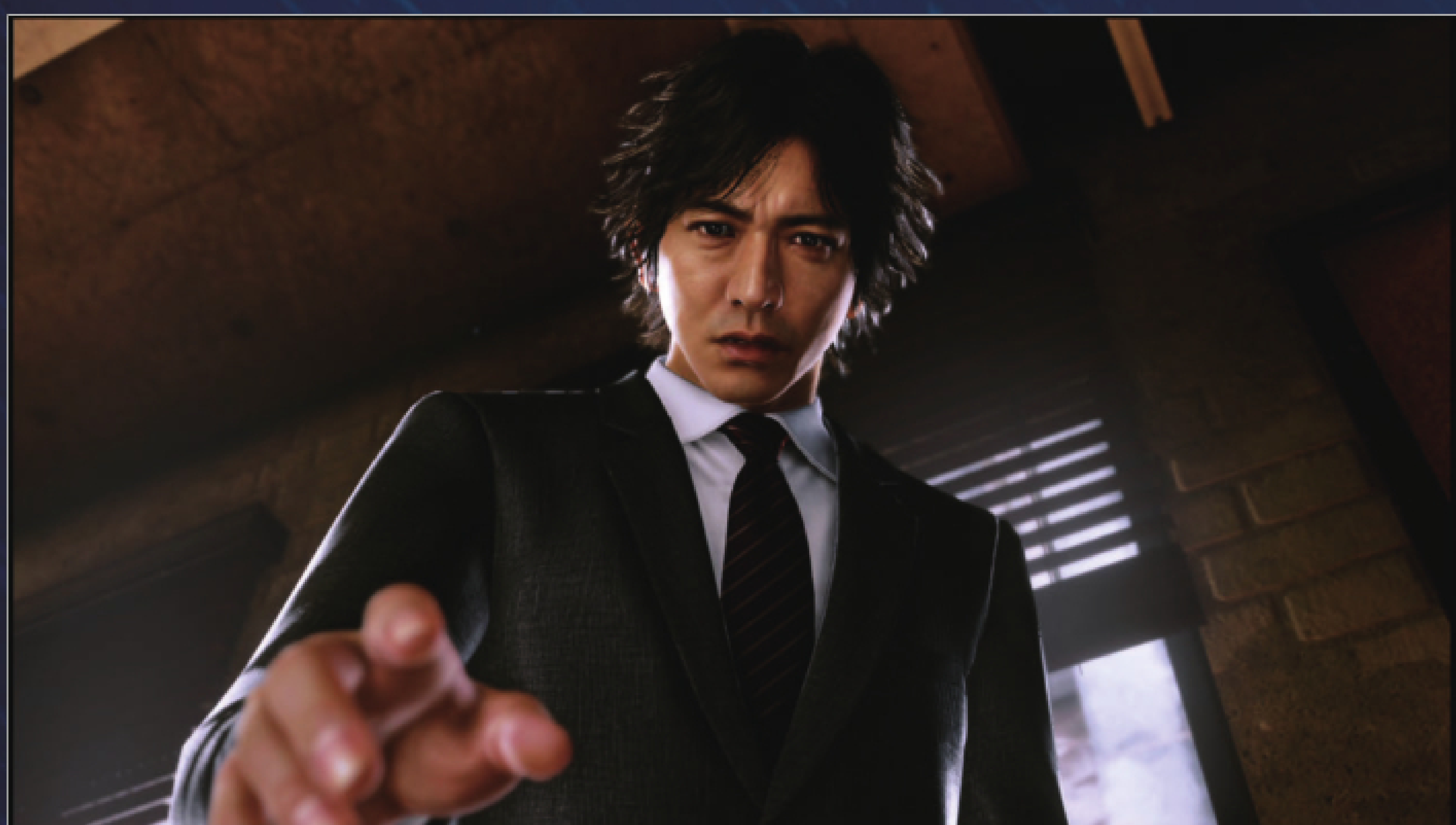
如龙工作室苦心经营的神室町和东城会没有被放弃，继续成为本作的主要舞台，这里曾经充斥着直来直去的刀光剑影和腥风血雨，本作中虽然有和包括极道在内诸多人士拳拳到肉的硬核打斗，但比系列中本质上的“恶人相斗”多了一些正邪对立的意味。就整体而言，《审判之眼》更像是“《如龙》系列”的一次补完，尽管“《如龙》系列”向来以各式各样的小游戏著



称，但是《审判之眼》还是借助各式各样的委托任务，找到了玩法上的新意：“尾行”跟踪和偷拍、在神室町 QTE 跑酷追逐，借助“优特”（推特）进行人肉搜索，通过照片来找疑点，如《看门狗 2》一般开锁潜入和使用无人机进行侦查；在法庭上针锋相对时，还有点“逆转裁判”的味道；在黑暗中探索的过程，那个随时出现的变态，还带来了“生化危机式”恐怖游戏的体验；模仿极道逛夜店乃至经营夜店多了，这一回则是大玩陪酒小姐模拟……

而在战斗系统方面，热血技理所当然地得到保留，但是战斗模式简化成“圆舞”和“一闪”两种风格，熟悉的“蓝条”换了位置，BOSS 的血条放在了中间，杂兵的血条则更为直观地在头上显示；受到枪伤等“致命伤”时也无法使用饮食或者恢复道具回复血量，只有到医师那里治理，这比系列身中数枪仍能行动自如的情况更为合理。

发售一个月，仅日本市场就卖出了 24 万份，评分也进入了《FAMI 通》的白金殿堂，这款如龙工作室的试验作可以说是取得阶段性成功。



## 结语

在成立的数年间，如龙工作室很好地诠释了“承前启后、继往开来”八个字的，他们不仅将初代的魅力更大化地重现在玩家面前，同样为桐生一马为主线的故事带来了“源头”、结局和外传。而在桐生一马的故事完结之后，他们还积极挖掘和开拓 IP 的潜力，继续塑造了许多“如龙一般”的人物，取得了不错的效果。

显然，如龙工作室和“《如龙》系列”的故事还将继续，只是脱离了桐生一马的加成后，他们的每一步都相当重要且备受瞩目，以系列高速开发的惯例，今年之内或许就会有工作室成员来宣布新作开发的消息，我们不妨拭目以待。




# “名面孔”集结——《审判之眼》演员档案

**《审判之眼》作为世嘉旗下如龙工作室的最新拳头产品，保留了诸多由“《如龙》系列”延续下来的优良传统，比如邀请本土知名艺人参与游戏角色的出演等等。而在演员阵容上，《审判之眼》更是无可挑剔，甚至破天荒地邀请到了日本国民级偶像男演员木村拓哉作为主角八神隆之的扮演者。那么，就来看看本次《审判之眼》请来的演员都是什么来头吧。**

## 木村拓哉（饰演：八神隆之）

**全名：木村拓哉（きむら たくや）**
**出生日：1972年11月13日**
**出生地：日本，东京都**
**所属事务所：杰尼斯事务所**
**职业：歌手、演员、声优**
**职业生涯：1991年出道至今**
**代表角色：《政律英雄》《政律英雄2》——久利生公平、《爱情白皮书》——取手治、《悠长假期》——濑名秀俊**



### 个人简历

隶属于大名鼎鼎的杰尼斯事务所，曾经作为日本偶像天团“SMAP”的主要成员，日本国民级偶像、男演员木村拓哉的大名想必已经是人尽皆知了。15 岁便向杰尼斯事务所投递简历的木村，于 1988 年作为 SMAP 组合成员出道，并在 SMAP 活动时期，一直以主力成员的身分活跃在参与各类演艺活动。

木村拓哉不仅以偶像的身分为人熟知，更作为颜值、演技兼备的演员活跃在电视、大荧幕上。出道至今，木村主演了包括《悠长假期》《爱情白皮书》《冰上恋人》等一系列脍炙人口的经典剧集，更在电影、舞台剧领域异常活跃。而其塑造得最经典的角色，当属《政律英雄》中的检察官久利生公平，木村饰演的这位原本是不良少年的检察官，以运动衣、牛仔裤的角色形象颠覆了群众对于检察官的固有印象，生动的角色形象以及剧中的精彩表演，在木村演技与颜值的加持下，让这位角色成为了日本荧幕检察官的代名词。

除了演员、偶像的身分外，木村拓哉在上世纪 90 年代也是当时的时尚 ICON，在年轻群体中掀起一阵阵的潮流旋风。比如发源于 90 年代的日本里原宿系品牌 BAPE，也是因为 1998 年木村拓哉身着 BAPE 品牌服饰在电视中出演，才在大众范围内引起了 BAPE 效应。《审判之眼》的主人公八神隆之除了在外表上忠实还原了木村拓哉年轻时的形象，夹克、牛仔裤的穿着也一定程度上参考木村年轻时期的穿搭风格，对于粉丝而言非常有亲和力。

除了曾经出演过《勇者斗恶龙》舞台剧以外，木村本人此前并没有与游戏领域产生太多联系。因此，SEGA 能够成功邀请木村拓哉出演《审判之眼》的主角，想必也是花了一番功夫的。当然，八神隆之由出演过《政律英雄》的木村拓哉作为原型也是再适合不过的。



文 乙太 编 水无月 美编 雷普利

# 中尾彬（饰演：源田龙造）

全名：中尾彬（なかお あきら）
出生日：1942年8月11日
出生地：日本，千叶县
所属事务所：-
职业：演员、声优、评论家
职业生涯：1964年出道至今
代表角色：《天地人》——毛利辉元、《极恶非道2》——富田



## 个人简历

1964年正式开始演艺活动，1963年就已经凭借NHK电视剧活跃在电视舞台上的中尾彬，也算得上是日本老一辈实力派演员了。中尾彬出生在落语世家，从小受到祖辈的影响，为其日后精湛的表演技艺奠定了基础。

作为从昭和时代起就已经在日本影视圈摸爬滚打多年的配角常青树，中尾彬参演的电视剧可谓数不胜数，范围更囊括了大河剧、特摄、极道题材等等，成功塑造了诸多历史人物以及大佬形象。

中尾彬在影视圈交友甚广，曾与日本知名实力派演员千叶真一就读同一高中，并且在大学的体育实习期间成为千叶真一的学生，也因此与千叶真一成为了好友。在出演电视剧《二人刑事》后，中尾也因为前辈观看了自己主演的电视剧而感到光荣万分。

在游戏中，中尾出演了主人公八神此前所在的律师事务所所长源田龙造，这位对八神非常赏识，并在其失去律师工作后还与其密切往来的慈祥大叔，对于八神而言也是如同父亲一般的存在。除了本次出演外，中尾彬还曾参与过《大家的高尔夫 携带版2》中的角色配音工作。



# 泷藤贤一（饰演：绫部和也）

全名：泷藤贤一（たきとう けんいち）
出生日：1976年11月2日
出生地：日本，爱知县
所属事务所：AGENT OFFICE TACT
职业：演员
职业生涯：1998年出道至今
代表角色：《孤狼之血》——嵯峨大辅、《金色梦乡》—— 青柳雅春（整形后）、《半泽直树》——近藤直弼



## 个人简历

作为日本本土中年实力派男演员之一，经常看日剧与日影的读者一定不会对泷藤贤一的形象感到陌生。泷藤贤一擅长塑造角色，无论是角色外表、神情还是性格都能在他的演绎之下，给观众留下深刻的印象。

年少时期志愿成为电影导演的泷藤贤一，从放送大学毕业后因为一次电影试镜的合格，转而走向了演员的道路，加入了仲代达矢创办的演员培养所"无名塾"，并与真木阳子等著名演员成为同期，可谓不折不扣的科班出身。不过这一时期的泷藤贤一并没有打拼出名声，真正使得其名声大噪的是在原田真人导演的作品中出演新闻记者神泽周作一角。

此后，泷藤贤一便在更为宽广的舞台上进行活动，参演了包括晨间剧、大河剧在内的多种类型的作品，在人气剧集《半泽直树》中的精彩表现更是令人刮目相看。泷藤贤一对于角色的塑造极为专注，在《金色梦乡》中扮演主角青柳雅春整形后的形象时，甚至也将堺雅人饰演部分的台词也全部记得一清二楚，更为了饰演癌症晚期病人而在一个月内减重10公斤。由此可见，泷藤贤一对于塑造好角色有着强大的执念，或许也是他大器晚成的原因。

本次泷藤贤一参演《审判之眼》中的警官角色绫部和也，也是其首次出演游戏作品。绫部和也在故事中是一名脚踏黑白两道，擅自将情报贩卖给极道人员的恶德警官，造型与行事风格同样略带痞气，与泷藤贤一擅长塑造的颓废中年大叔形象不谋而合。



# 谷原章介（饰演：黑岩满）

全名：谷原章介（たにはら しょうすけ）
出生日：1972年7月8日
出生地：日本，神奈川县
所属事务所：Japan Music Entertainment
职业：　　演员、艺人、主持人
职业生涯：1992年出道至今
代表角色：
《花样男子》电影版——道明寺司、《被嫌弃的松子的一生》——佐伯俊二



## 个人简历

谷原章介凭借其帅气的外表，以模特出道后便斩获了颇高的人气，并以模特的身分获得了与反町隆史共演的机会，更于此后在电影版《花样男子》里出演了著名的帅哥贵公子道明寺司（电视剧版由ARASHI成员松本润出演）。

入行初期，谷原章介仅仅是凭借俊俏的外表，大多在剧中出演男二号，并没有太多表现的机会。但在28岁更换了事务所之后，不知是被人慧眼识金还是有意拓宽自己的戏路，谷原章介开始尝试扮演更多性格复杂的角色，包括性格不讨人喜欢的帅哥、有能力但不受提拔的上班族，在演技方面受到了多方认可。

谷原章介虽然涉足领域颇多，但此前并未涉足游戏领域，本次在《审判之眼》中的出演，也是其首次涉足游戏领域。他在本作中扮演了帅气正直的神室署王牌刑警黑岩满，是个看似没有任何黑点的角色，符合谷原章介一贯饰演的正直帅哥形象，也和泷藤贤一饰演的绫部和也形成了鲜明的对比。不过对于经常要在暗中行事调查事件真相的主角八神隆一而言，这样作风正派的精英刑警往往会带来不必要的麻烦。



# 泷正则（饰演：羽村京平）

全名：泷正则（たき まさのり）
出生日：1967年4月8日
出生地：日本，静冈市
所属事务所：Tristone Entertainment
职业：音乐家、演员、声优
职业生涯：1991年出道至今
代表角色：
《极恶非道 最终章》——花田和弘、《孤狼之血》——泷井银次

## 个人简历



继承了“《如龙》系列”的传统，《审判之眼》同样也邀请了一些实力派演员来出演游戏中的重要配角，ピエ-ル泷便是其中的代表。艺名为Pierre Taki（ピエ-ル泷）的泷正则虽然外表算不上帅气，但在多个领域展现出了自己的才华，更与日本知名的Groove音乐团体“电气魔轨（电气グル-ヴ）”有着不浅的渊源。

早年入选阪神老虎棒球队失败的泷正则，在机缘巧合下结识了“电气魔轨”乐队的主要成员石野卓球，并在石野的邀请下成为了石野早年的乐队“人生”的一员，由此开始从事音乐活动。此后，更是成为“电气魔轨”乐队最为重要的幕后制作人之一，为乐队以及成员的PV影像进行创作导演工作。

在作为乐队成员活动期间，泷正则以“不弹乐器的乐手”为卖点，身着奇装异服在演出舞台上尝试各种无厘头表演，博人瞩目的同时也展现出了他过人的表演天赋。而在2000年之后，泷正则便开始把主要精力放在演艺事业中，以演员的身分活跃在电影、电视剧等各大舞台上，凭借优秀的演技成功驾驭了各种风格不同的角色，包括兄长、父亲、职人、恶棍等等，可以说是不折不扣的实力演技派。凭借在《凶恶》、《如父如子》中的出色演出，泷正则也多次本土优秀男配角奖项。

在游戏中，泷正则饰演了神室町老牌极道组织东城会旗下松金组的若头羽村京平，表面上是一名身材高大强壮、暴力行事的标准极道若头，不过他与主角八神之间有着不为人知的过去，在故事中也是把握着线索的关键人物。对于出演过《极恶非道 最终章》、《孤狼之血》等硬派题材的泷正则而言，出演这样一个角色可谓再适合不过了。

值得一提的是，除了在本作中的精彩出演外，泷正则此前还出演过SCE推出的恐怖游戏《死魂曲2》，最近更在RPG大作《王国之心3》中担任了角色配音，为《冰雪奇缘》世界中的雪人奥拉夫献声。此外，才华横溢泷正则还参与过PS游戏《魔轨地狱V》、《打工地狱2000》等游戏的制作，可以说在游戏创作领域也颇有建树。



## 结语

从各个方面来看，《审判之眼》都可以说是一款不容错过的佳作。除了邀请到了众多有名的演员参演外，游戏引人入胜的剧情以及对于角色性格、背景的出色塑造，也让游戏中的各个角色留给了玩家超出了演员本身魅力的深刻印象。倘若你是一名日剧爱好者或是以上某位演员的粉丝的话，那么好好体验一番《审判之眼》绝对不会是一个错误的决定。

文 果汁　美编 咕噜

| PS4 | |
|---|---|
| 勇者斗恶龙 建造者 2 破坏神席德与空荡岛 | SQUARE ENIX |
| 勇者斗恶龙 创世小玩家 2 破坏神席德与空荡岛 | 角色扮演 / 中文版 |
| 2019 年 1 月 31 日 / 本地 1 人，在线人数：2 ~ 4 人 | 无对应周边 |
| 售价为 468 港币 | |

**本作是一款结合了《勇者斗恶龙》与《我的世界》特点的“方块建造RPG”，玩家既可以享受建造城镇的乐趣，还可与敌人战斗获取制造武器或道具，甚至是建筑设施的素材，可以说是一玩就容易上瘾的“种田游戏”。相较前作，本作在故事模式上下了很多功夫，不仅内容增量成倍以上，剧情内容也颇有意思。正式追加的联机模式终于让玩家可以享受与朋友一同开拓空荡岛的乐趣。本篇攻略带来游戏中的实用资料、一周目的详细流程攻略以及白金奖杯的获取方式，方便读者游玩的时候体验更为舒适。**

勇者鬥惡龍 創世小玩家 2
DRAGON QUEST BUILDERS 2
破壞神席德與空蕩島



# 系统介绍

## 主界面解说



①体力与经验值。经验值槽的右侧会显示当前等级，每个主线流程的岛屿都有上限等级，一旦达到 MAX 后要到达新的岛屿才能提升等级。

②饱腹度。通过可食用物品提升数值，降到 0% 后会不断扣除体力。

③创造师之心。创造师之心，据点村民完成日常活动、玩家完成任务时都会从村民身上冒出，用于提升据点的创造等级、开启素材岛的航路以及开启空荡岛工作台上的配方。

④据点创造等级。等级越高，主角能学会更多新的建造配方，也可以根据这一项判断据点的范围，一旦离开据点本项就会消失。

⑤时间。表示日夜状况。

⑥小地图。

⑦装备武器。

⑧创造师道具，可直接切换。

⑨物品栏。

⑩活力值。疾驰或是游泳的时候会消耗，活力为 0 依然执行消耗活力值的动作时，会扣除体力值。

## 操作方式

| 键位 | 功能 |
|---|---|
| 左摇杆 | 移动 |
| R1+ 左摇杆 | 疾驰（消耗体力值） |
| 右摇杆 | 转换视角 |
| 方向键←/→ | 切换道具栏 / 菜单选项 |
| 方向键↑ | 快速开启所持物・装备界面 |
| 方向键↓ | 将光标所指的道具快速收入行囊 |
| OPTIONS | 开启主菜单 |
| 触摸板 | 开启大地图 / 开启设计图（位于目标建筑范围内） |
| △ | 放置或使用物品 / 整理道具栏 / 给予装备（对面特定角色时） |
| ○ | 确认 / 切换创造师道具 |
| □ | 攻击 / 瞬间移动（开启地图时） |
| × | 取消 / 跳跃 |
| L1 | 切换界面 / 向上看 |
| R1 | 切换界面 |
| L2 | 向下看 |
| R2 | 使用创造师道具 |
| R3 | 切换视角（第三 / 第一人称） |
| L3+ 右摇杆 +R2 | 选择交流动作（联机时用） |

## 主菜单解说

游戏中按 + 键可随时开启主菜单。

行李・装备：查看物品栏、袋子里的道具与装备。

创造师之书：选项从上至下分别为：物品配方、道具种类、怪物图鉴、房间配方、设计图种类。其中道具种类可以查看道具的作用，怪物图鉴可以查看怪物的掉落物，非常方便。

保存：存档，本作只有一个主动存档位和自动存档位。基本上不用依赖自动存档，自己老实手动存吧。

系统：选项从上至下分别为：相册、游戏教程、操作方式、更改游戏设定、返回主菜单画面。



# 战斗技巧

本作虽然不以动作要素为主，但战斗毕竟还是以动作游戏的方式操控，掌握一些技巧可以让战斗更加轻松。

①游击战术。所谓的打跑战术，砍敌人几刀后马上远离，砍几刀根据敌人的种类判断，核心思路是不能贪刀。

②跳跃取消。普通攻击后会产生硬直，但是可以用跳跃来取消这个硬直，稍微练习一下就能掌握这个实用技巧。

③判断敌人的动作。本作怪物的攻击前摇非常明显，即使第一次打时不会应对，多观察一下怪物的动作也能掌握回避的技巧。

④依靠同伴。本作会有不少同伴与主角一同作战，不用客气让他们做肉盾在前面吸引火力，玩家在后面偷偷补刀是最安全的。

⑤陷阱大法。主线完成穆恩布鲁克岛后主角会习得大量魔法兵器的配方，在面对素材岛的强敌时在它们周围配置好这些魔法陷阱就能轻松战斗。

# 建筑技巧

自由自在地创建自己的世界是本系列的卖点，基本上主线流程就是让玩家学习如何建筑的过程，最后让玩家在最初的据点空荡岛自由建筑自己的基地。而建筑也有一些操作技巧需要玩家学习。

①切换第一与第三人称。本作新增的第一人称视点在放置物品的时候非常方便，如果第三人称不习惯的玩家可以尝试切换第一人称，说不定会更加顺手。

②第三人称下，L2 键为向下看，L1 键为向上看。在放置同一直线的物品，比如建造墙壁时，在高 1 格的地方按住 L2 键，再按住△键直线移动就能很快速地向目标方向放置物品，不会偏离路线。基本上是建房间时的必要技巧。

③原地叠高高。拿好方块，按住 L2 键，然后跳跃＋△键就能原地叠方块，让主角来到更高的位置。

④蓄力锤。主角于等级 6 和等级 16 的时候会习得蓄力锤技能，按 R2+ □键发动，这个技能能够快速破坏大量方块。



# 料理

由于饱腹度属性，使主角必须时刻准备食物充饥，不然体力值会因饥饿而扣除。本作的料理除了回复 HP 和饱腹度以外，还能增加各种能力值为玩家提供各种便利。食材还有着等级之分，在图标上面以☆来显示，☆数量越多代表等级越高，做出来的料理效果也就越好。下表列出全料理的制作方法与其功效，效果数据为初始等级的数据。

## 全料理列表

**柴火类制作（一种材料）**

| 料理名 | 材料 | 效果 |
|---|---|---|
| 糖果 | 甘蔗 | 饱腹度 +5%、HP+15 |
| 热牛奶 | 牛奶 | 饱腹度 +5%、HP+15、提升混乱抗性 |
| 水果切片 | 水果类 | 饱腹度 +10%、HP+15 |
| 烤海带 | 海带 | 饱腹度 +15%、HP+10 |
| 烤蜜桃贝 | 蜜桃贝 | 饱腹度 +20%、HP+10 |
| 仙人掌排 | 仙人掌果肉 | 饱腹度 +20%、HP+10 |
| 炒蔬菜 | 蔬菜类 | 饱腹度 +20%、HP+10 |
| 烤香菇 | 菇类 | 饱腹度 +20%、HP+10、增加破坏力 |
| 毛豆 | 大豆 | 饱腹度 +20%、HP+10 |
| 荷包蛋 | 鸡蛋 | 饱腹度 +20%、HP+10、提升攻击力 |
| 烤桃柿 | 桃柿 | 饱腹度 +20%、HP+10、提升攻击力 |
| 煮螃蟹 | 蟹螯 | 饱腹度 +20%、HP+10、提升防御力 |
| 扭扭通心粉 | 扭动藤蔓 | 饱腹度 +20%、HP+20 |
| 烤鱼 | 鱼类 | 饱腹度 +25%、HP+5、提升防御力 |
| 烤马铃薯 | 马铃薯 | 饱腹度 +25%、HP+10 |
| 烤玉米 | 玉米 | 饱腹度 +25%、HP+10 |
| 臭臭烧烤 | 腐肉 | 饱腹度 +30%、HP+10、提升攻击力 |
| 肉排 | 肉类 | 饱腹度 +30%、HP+5、提升攻击力 |
| 麵包 | 小麦 | 饱腹度 +30%、HP+5 |
| 开花粉 | 樱花花瓣 | 让树变为樱花树 |

**柴火类制作（两种材料）**

| 料理名 | 材料 1 | 材料 2 | 效果 |
|---|---|---|---|
| 怪物的饲料 | 苦香菇 | 枯草 | 驯服怪物 |
| 奶油 | 牛奶 | 油 | 饱腹度 +5%、HP+5 |
| 豆浆 | 水 | 大豆 | 饱腹度 +5%、HP+20 |
| 冰淇淋 | 雪 | 牛奶 | 饱腹度 +10%、HP+15 |
| 饼干 | 小麦 | 甘蔗 | 饱腹度 +10%、HP+20 |
| 刨冰 | 冰 | 水果类 | 饱腹度 +10%、HP+20 |
| 温泉蛋 | 温泉 | 鸡蛋 | 饱腹度 +15%、HP+5、提升攻击力 |
| 水果派 | 小麦 | 水果类 | 饱腹度 +25%、HP+15 |
| 炸薯條 | 马铃薯 | 油 | 饱腹度 +25%、HP+10 |
| 南瓜汤 | 牛奶 | 南瓜 | 饱腹度 +25%、HP+20 |
| 牛奶粥 | 小麦 | 牛奶 | 饱腹度 +30%、HP+10 |
| 奶油土司 | 小麦 | 奶油 | 饱腹度 +30%、HP+15 |
| 综合沙拉 | 包心菜 | 番茄 | 饱腹度 +30%、HP+25 |
| 炸鱼 | 鱼类 | 油 | 饱腹度 +30%、HP+10、提升防御力 |
| 蔬菜炒肉 | 肉类 | 蔬菜类 | 饱腹度 +30%、HP+15、提升攻击力 |
| 香菇豆奶汤 | 菇类 | 豆浆 | 饱腹度 +30%、HP+15、增加破坏力 |
| 海鲜沙拉 | 鱼类 | 蔬菜类 | 饱腹度 +30%、HP+20、提升防御力 |
| 南瓜派 | 小麦 | 南瓜 | 饱腹度 +35%、HP+20 |
| 史莱姆肉包 | 肉类 | 小麦 | 饱腹度 +35%、HP+10、提升攻击力 |
| 炸肉排 | 肉类 | 油 | 饱腹度 +35%、HP+10、提升攻击力 |
| 通心粉 | 小麦 | 蔬菜类 | 饱腹度 +40%、HP+10 |
| 松饼 | 小麦 | 鸡蛋 | 饱腹度 +40%、HP+15 |
| 熔岩肉排 | 肉类 | 辣椒 | 饱腹度 +40%、HP+10、提升攻击力 |
| 香菇汉堡排 | 肉类 | 菇类 | 饱腹度 +45%、HP+15、增加破坏力 |
| 海鲜盖饭 | 鱼类 | 小麦 | 饱腹度 +45%、HP+15、提升防御力 |
| 糊糊炒品 | 扭动藤蔓 | 腐肉 | 饱腹度 +50%、HP+35、提升攻击力 |
| 披萨 | 小麦 | 起司 | 饱腹度 +55%、HP+20 |
| 大块肉排 | 牛肉 | 龙肉 | 饱腹度 +65%、HP+15、提升攻击力 |

**柴火类制作（三种材料）**

| 料理名 | 材料 1 | 材料 2 | 材料 3 | 效果 |
|---|---|---|---|---|
| 破毒饼干 | 小麦 | 药用叶子 | 山葵 | 防止中毒 |
| 满月饼干 | 小麦 | 药用叶子 | 辣椒 | 防止麻痹 |
| 理性饼干 | 小麦 | 药用叶子 | 葱 | 防止混乱 |
| 清醒饼干 | 小麦 | 药用叶子 | 咖啡豆 | 防止睡眠 |
| 味噌汤 | 味噌 | 葱 | 水 | 饱腹度 +5%、HP+35 |
| 水果塔 | 水果类 | 小麦 | 甘蔗 | 饱腹度 +25%、HP+15 |
| 麦粥 | 小麦 | 葱 | 水 | 饱腹度 +30%、HP+10 |
| 蛋糕 | 草莓 | 小麦 | 甘蔗 | 饱腹度 +25%、HP+20 |
| 红豆三明治 | 大豆 | 小麦 | 甘蔗 | 饱腹度 +30%、HP+20 |
| 马铃薯沙拉 | 马铃薯 | 鸡蛋 | 瓜茄 | 饱腹度 +30%、HP+25 |
| 蟹肉可乐饼 | 蟹螯 | 牛奶 | 小麦 | 饱腹度 +45%、HP+20、提升防御力 |
| 满满香菇 | 香菇 | 苦香菇 | 水蓝色鸿喜菇 | 饱腹度 +55%、HP+10、增加破坏力 |
| 海鲜锅 | 蔬菜类 | 鱼类 | 水 | 饱腹度 +55%、HP+25、提升防御力 |
| 起司燉饭 | 起司 | 奶油 | 小麦 | 饱腹度 +65%、HP+20 |
| 蔬菜牛肉燉汤 | 蔬菜类 | 肉类 | 水 | 饱腹度 +60%、HP+15、提升攻击力 |
| 汉堡 | 蔬菜类 | 肉类 | 小麦 | 饱腹度 +65%、HP+15、提升攻击力 |
| 鲜鱼汤 | 番茄 | 鱼类 | 水 | 饱腹度 +65%、HP+25、提升防御力 |
| 起司汉堡 | 起司 | 肉类 | 小麦 | 饱腹度 +75%、HP+20、提升攻击力 |
| 超丰盛怪物饭 | 扭动藤蔓 | 腐肉 | 苦香菇 | 饱腹度 +80%、HP+50、提升攻击力 |
| 超大肉盘 | 牛肉 | 羊肉 | 鸡肉 | 饱腹度 +100%、HP+10、提升攻击力 |

**酒桶制作**

| 料理名 | 材料 | 效果 |
|---|---|---|
| 味噌 | 大豆 | 饱腹度 +5%、HP+5 |
| 起司 | 牛奶 | 饱腹度 +8%、HP+5 |
| 路比拉 | 水果类 | 饱腹度 +5%、HP+15、减少活力消耗 |
| 黑咖啡 | 咖啡豆 | 饱腹度 +5%、HP+15、增加睡眠抗性 |
| 果菜汁 | 蔬菜类 | 饱腹度 +6%、HP+15、减少活力消耗 |
| 洽奇拉 | 仙人掌果实 | 饱腹度 +7%、HP+15、减少活力消耗 |
| 泡沫麦汁 | 小麦 | 饱腹度 +8%、HP+10、减少活力消耗 |
| 腌制山葵 | 山葵 | 饱腹度 +15%、HP+10、增加中毒抗性 |

# 等级提升习得要素

| 等级 | 习得要素 |
|---|---|
| 3 | 【武器配方】石剑 |
| 4 | 【席德专属】石斧 / 技能“回旋斩” |
| 5 | 【武器配方】荆棘剑 |
| 6 | 【席德专属】带刺棍棒 / 技能“爆炸锤” |
| 7 | 活力提升 |
| 8 | 【防具配方】功夫装 |
| 9 | 【防具配方】锅盖 |
| 11 | 【武器配方】铜剑 |
| 12 | 【防具配方】锁子甲 |
| 13 | 活力提升 |
| 14 | 协力必杀技・合作攻击 |
| 15 | 【武器配方】铁剑 |

| 等级 | 习得要素 |
|---|---|
| 16 | 【武器配方】铁斧 / 技能“炸裂锤” |
| 18 | 【防具配方】铁制铠甲 |
| 19 | 【防具配方】铁盾 |
| 21 | 【武器配方】钢铁剑 |
| 22 | 【席德专属】战斧 |
| 23 | 【防具配方】钢铁铠甲 |
| 24 | 【防具配方】钢铁盾 |
| 25 | 活力提升 |
| 26 | 【武器配方】火焰剑 |
| 27 | 【席德专属】癸干忒斯的棍棒 |
| 28 | 【防具配方】魔法铠甲 |
| 29 | 【防具配方】魔法盾 |

# 房间的基础知识

在本作当中，在建造时需要满足一定的条件才能让该建筑成立并发挥其功能。其中最基本的就是房间的建造条件，下表列出每种空房间的成立条件。所有房间的基础成立条件都是空房间，接下来放各种道具才会变成不同种类的房间。不同种类的房间配方在建造出一次后，都能在主菜单的“房间配方”一项查看。主线流程能习得部分房间配方，剩下的要自己开启，在本文会在最后的“附录”部分列出本作的全房间配方列表，方便玩家查看。



## 空房间

| 名字 | 占地面积 |
|---|---|
| 超小型空房间 | 4 格～15 格 |
| 小型空房间 | 16 格～35 格 |
| 空房间 | 36 格～63 格 |

| 名字 | 占地面积 |
|---|---|
| 大型空房间 | 64 格～99 格 |
| 超大型空房间 | 100 格～150 格 |

# 小徽章

系列经典的交换用道具，通过解开岛屿上的创造师谜题或是完成空荡岛上的开拓配方获得。徽章兑换会在主线流程推动后开启，下表列出对应数量的交换道具。

## 小徽章交换道具

| 道具名 | 硬币枚数 |
|---|---|
| 【装备】黑框眼镜 | 1 |
| 竖琴的配方 | 4 |
| 热闹的街坊乐谱 | 4 |
| 【装备】缎带 | 10 |
| 【防具】萝蕾西亚之衣的配方 | 14 |
| 村镇乐谱集 | 18 |
| 【装备】须子 | 22 |
| 【装备】多拉奇帽 | 26 |
| 【装备】兔耳 | 30 |
| 旅行乐谱集 | 34 |
| 【防具】萨玛尔托利亚之衣的配方 | 38 |
| 【装备】领巾 | 42 |

| 道具名 | 硬币枚数 |
|---|---|
| 【装备】胭脂 | 46 |
| 乐园乐谱集 | 50 |
| 【装备】魔女帽子 | 54 |
| 【装备】方块头盔 | 58 |
| 【装备】装饰用花 | 62 |
| 【防具】流浪金属史莱姆盾的配方 | 65 |
| 【防具】穆恩布鲁克之衣的配方 | 70 |
| 【装备】可疑的面具 | 74 |
| 城堡乐谱集 | 78 |
| 【防具】流浪金属史莱姆铠的配方 | 82 |
| 神秘乐谱集 | 88 |
| 【武器】流浪金属史莱姆剑的配方 | 90 |

# 流程攻略

## 序章

注：序章为体验版的流程，若先前玩过体验版的话，可以在游戏开始前直接选择“接续体验版游玩”。这样就能跳过序章的流程直接从第 1 章开始，避免重复游玩。

### 开幕

创建角色，玩家可以选择男女性别，自行挑选发色、肤色以及瞳色，完成以上步骤后输入角色的名字便完成角色创建。在游戏流程中可以随时变更以上设定。

接下来可以进行一些游戏的设定，游戏中随时在菜单画面选择“系统”一项也能再次进行设定。

### 哈贡教团的船

■苏醒后会出现选项，不过哪个都不影响剧情，接下来出现操作的基本教学。调查草席选择“休息”可以回复 HP。

■旁边的牢房里关押着后来流程的主要 NPC 露露，现在只能对话当作是彩蛋。打开牢门登上楼梯来到甲板，与有感叹号的骷髅 NPC 对话，以后这些有感叹号的 NPC 便是承接主线任务的对象。当完成任务目标后，任务对象 NPC 的头上就会出现一个打勾的图标，代表此时与他对话就能交任务。与船长对话按顺序完成他的任务。




#### 船长的要求

1. 与船长对话，获取“海带”。
2. 按照教程操作食用海带。
3. 与船长对话，然后和甲板上的 5 只怪物对话，对象怪物头上有橙色的圆圈图标作为提示。
4. 对话完毕后了解目前世界与玩家的背景，与船长对话交任务。
5. 与船长对话，按□键破坏有橙色圆圈图标的漂流木，获取木材。注意这破船的甲板上有破洞会让玩家掉到下面的船舱，虽然没什么影响但还是留个心眼吧。
6. 收集完 10 个木材后与船长对话。

#### 船长的命令

1. 与船长对话，被吐槽在危险的处境里过于悠闲。
2. 完成 3 只怪物的委托，对象怪物头上有感叹号作为提示。
3. 与刚才 5 只怪物中的恶魔神官对话，要去破烂工作台处使用木材和油制作“火把”，只需制作 5 个火把就足够了。将火把设置在提示的黑色方块上，万一放错可以破坏火把回收。5 个黑色方块都设置完毕后与恶魔神官对话，完成他的委托。
4. 去甲板后方与骷髅战士对话。

触发与骸骨的战斗，对其赤手空拳用□键攻击即可，打掉一定 HP 后就会结束战斗。

5. 与骷髅战士对话，获取配方“桧木棒”，前往工作台制作桧木棒。

6. 装备桧木棒（方向键选中桧木棒然后按△键），与骷髅战士对话选择“是”，再度与骸骨开战。这次用木棒攻击可以轻松打倒它，胜利后与骷髅战士对话交差。

7. 与 5 只怪物旁的魔术师对话，选哪个都没关系，对话后获得“手套”。

8. 手套是创造师道具，装备上后能举起 / 放置物品。找到有橙色圆圈图标的木桶，然后按 R2 键举起木桶，接着把木桶放在魔术师旁的草席上，让木桶整整齐齐叠放在一起，一共有 6 个木桶需要放置。

9. 放置完木桶后与魔术师对话交差，最后与船长对话完成这一串主线任务。


■木桶的摆法。

## 暴风雨

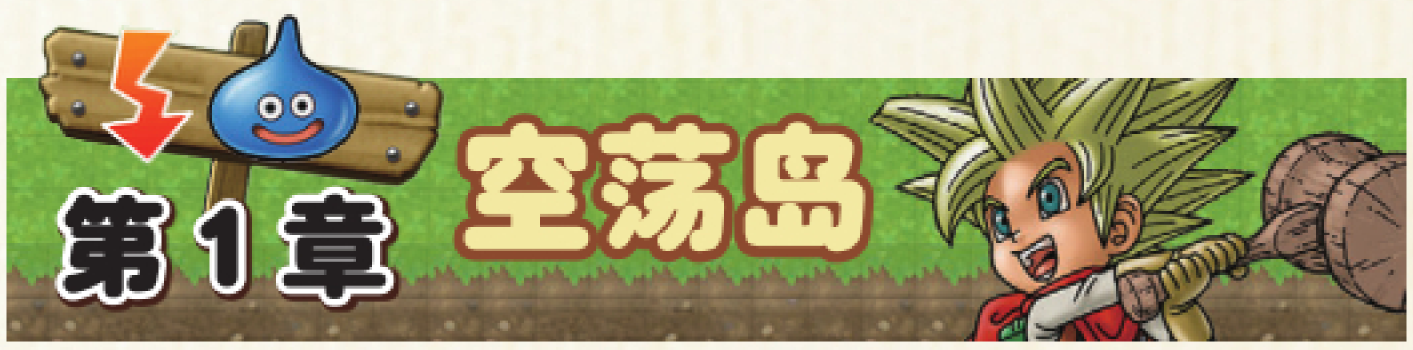
■遭遇暴风雨，通过楼梯返回船仓。

■往有感叹号标记的仓门前进，触发剧情。前往船仓深处发现破船漏水了，与船长对话，需要举起木箱塞住破洞。

■重复刚才的步骤，用木箱塞住 2 个破洞，再用木箱塞住 3 个破洞。3 个破洞的平台处要利用水流或是木桶才能够跳上去。

■塞完破洞后与船长对话，这破船果然没救了，至此序章结束。


■把木箱放进红色标记的框框里即能塞住破洞，注意木桶不能堵，只能使用木箱。




## 空荡岛第 1 天

■开场动画过后发现主角漂流到了孤岛上。往西侧前进触发剧情，回收附近的宝箱，往橙色圆圈提示点前进，破坏沙墙（白色方格）来到对面后触发剧情。

■接近有感叹号的少年，对话后跟着他前进，来到终点后发现一堆被冲上沙滩的尸体。剧情后与带感叹号的女孩对话，女孩名叫露露，醒来后受惊逃走。

■追露露前在沙滩上收集一下素材，除了木材以外，这里还有不少海带和蜜桃贝可以回收，有这些前期的饱腹度就不用担心了，蜜桃贝更是后面的任务要用到。收集完食材后按照感叹号的方向追上露露并与她对话。接下来要完成主线任务“露露的请求”。


■此处宝箱可获得海带 ×2，可以填下肚子。地图不少角落里都有宝箱放置，找到的话就不要错过。

## 打造房间！

1. 需要制作一个房间，成立房间的要求有三个，一是 2 段（1 个方块的高度为 1 段）以上的墙壁；二是拥有门；三是满足一定的占地面积（最起码 4 格以上）。

2. 露露所处的空间已经算是房间的半成品了，只要找附近的 6 个深色方块把墙壁的空缺填上，满足房间的 2 段墙壁要求即可作成“空房间”。



■破房间附近已经准备好了 6 个方块，举起它们填上空缺即可。

## 用柴火来烹调！

1. 需要用柴火做料理。完成“打造房间！”后发想出“柴火”的配方，在房屋附近的工作台上制作，材料中的油会自动获得，木材在刚才的沙滩上收集是不会缺的。如果有像笔者那样手贱不小心拿油制作了火把的话，可以去附近的沙滩击杀史莱姆获取油。制作好后选个地方设置柴火。

2. 在先前发现露露的沙滩上可以找到蜜桃贝，带着贝壳来到柴火上可以制作“烤蜜桃贝”，先选中贝壳按△键投入柴火，再按〇键进行料理。做好后露露就像小狗一样冲了出来，选择“是”把烤蜜桃贝交给她完成任务。以后在面对柴火之类的烹饪场所时，能够进行料理的食材都会出现如图所示的料理标记。




## 制作床铺！

1. 制作 3 张床放在房间里，完成“用柴火来烹调！”后发想出“干草床铺”的配方。

2. 制作床所需的“枯草”需要去西侧的沙滩收集，出发前可以在柴火烤一些海带作为粮食。发现草丛后用□键攻击即可采集枯草，采集 9 个就能做 3 张床了，多采一点备用也没关系。

3. 前往工作台做出 3 个干草床铺，然后设置在房间里，剧情后与露露对话即能完成任务。

■与席德对话，他也想学主角造东西，调查破烂工作台。

■席德完全做不出东西，于是撒气到主角身上让我们给他做装备，发想出“棍棒”的配方。在工作台做出棍棒，道具栏选中棍棒，然后面对席德按△键把棍棒交给他装备。

■地图上会标出怪物群的位置，

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

按照指示位置前进即可，迷路的时候可按 - 键查看大地图。到达目标位置会遭遇怪物群，升级系统解禁，打倒怪物能获得经验值。虽然怪物的数量多但是并不难对付，体型最大的 BOSS 让席德吸引火力，主角在后面补刀就能安全胜利。注意攻击两下左右 BOSS 就会回头，这时就要退开以免受到伤害。

■胜利后返回房间，调查干草床铺就能睡觉结束这一天。



■以后好搭档席德的装备都由我们包管。

## 空荡岛第 2 天

■一大早就碰见现场造奇观，往感叹号的方向前进追赶发光的大木锤，沿路不断有火炬点燃指引方向。

■到达终点后触发剧情，描绘出“神殿的设计图”。接下来要按照设计图的样式修复神殿，这也是本系列作品特色的建造系统。打开神殿内的两个宝箱，获得石砖 ×25 和篝火 ×3，这些就是修复神殿的必要素材。接下来按照设计图的样式摆放素材便能修复神殿，在神殿范围内按触摸板便能开启设计图进行参照。

■修复完神殿后获得创造师道具“锤子”作为奖励，以后用锤子便能破坏石块方格获得相应素材了。接下来和白爷的对话中选择“是”，获得空荡岛的所有权。

■用锤子破坏橙色圆圈提示点的墙壁，发现里面的“告示板”。调查告示板，此处会出现关于网络部分的说明，在拥有网络环境的情况下选择“同意”就会创建本作的联网账户，连接成功的话就能在告示板上看到许多来自世界的玩家上传的截图。看完告示板后与白爷对话交差。

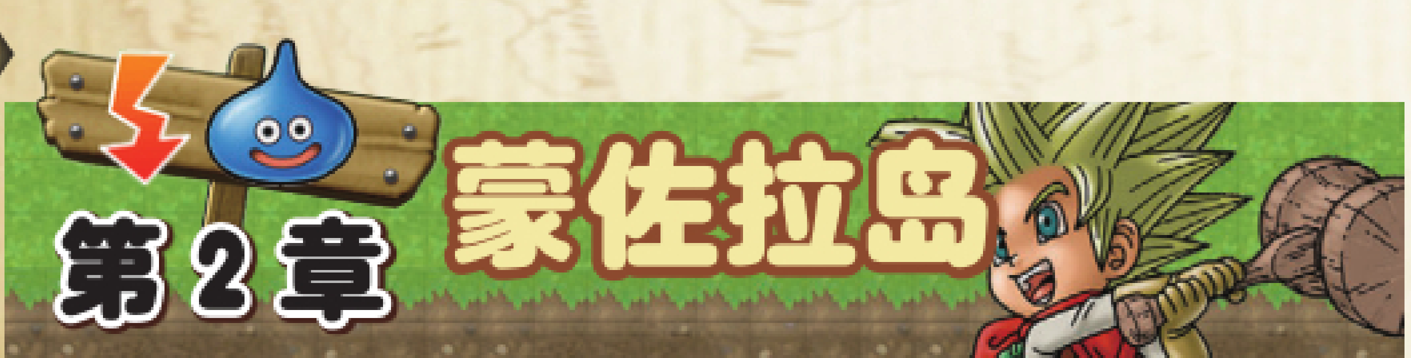



■告示板显示的玩家截图。

■再度与白爷对话，为了开拓这个空荡岛，我们需要前往其他岛屿寻找一起开拓的同伴。按照地图的指引前往船长处，对话后得知船长也是被卷入暴风雨迷路到此处的，从此以后要跟我们混。接下来的目的地是蒙佐拉岛，注意有一段时间会回不了空荡岛。顺带一提当前的袋子会留在空荡岛上，除了创造师道具以外就别想着要带其他东西去新岛了，推荐把饱腹度吃至 100% 再出发。

■准备好后与船长对话，从地图中选择蒙佐拉岛，前往第二个岛屿！

# 第 2 章 蒙佐拉岛



## 新的据点

■往东侧前进，会发现一朵奇怪的粉红花蕾，接近后花蕾会爆炸并污染附近的地面。接下来会听到求救声。

■往求救声所在的东南方向前进，会遭遇怪物山魈怪 ×2，依然是让席德作诱饵吸引火力，玩家在后方正义三连就能轻松获胜。

■胜利后与平台上的绿发女性阿拉蕾……恰可对话，然后跟随恰可。到达目的地的农园后再度与恰可对话。

■剧情后与德尔顿对话，选项选择“是”，发想出“稻草人”的配方。

■与恰可对话，触发主线任务。

## 耕田播种浇水

1. 要制作稻草人，需要收集草绳 ×1、木材 ×1、枯草 ×5 三种素材，草绳只要攻击岩石表面的藤蔓即可获得，木材用锤子敲树木便能获取。

2. 素材收集完毕后去刚刚与德尔顿对话的地方，那里便有一个新的工作台。制作出稻草人后把它放置在橙色圆圈标记处。

3. 设置好稻草人后该区域会判断为“旱田”，之后等待恰可耕好地，拾取她周围冒出的黄色爱心“创造师之心”，再与她对话便能完成任务。

4. 再度与恰可对话，获得包心菜种子 ×5，把种子放置在耕好的格子上。种好后与恰可对话交差。

5. 与恰可对话，描绘出“水池的设计图”。要制作水池需要收集 23 个“泥巴”，只要用锤子破坏地面方块便能获得。

6. 按照设计图的样式在水池的位置设置好泥巴方块，最后把堵住水流的泥巴方块用锤子破坏掉便能完成水池。

7. 等待恰可浇水，浇完水后与恰可对话完成任务。

8. 与恰可对话获得包心菜种子 ×5，等待包心菜收获需要一段时间，可以探索一下岛屿或是打理一下村里残破的房屋。

9. 收获包心菜后与恰可对话，耕田这一步到此完成。






■包心菜成长到这种程度便能收获了，对其攻击即可割下作物。

## 迈向大农园之路・1

■与恰可对话，“创造等级”系统解禁，具体来说就是通过敲钟，消耗先前获得的创造师之心来提升创造等级。

■按照提示位置按〇键敲响创造师之钟，创造等级提升至 1，敲完钟与恰可对话完成任务。至此居民们觉醒造物能力，能够耕田也能浇水，会根据时间和房间种类变更行动规则，玩家也获取多种配方。至此游戏目的也明朗一部分了，玩家需要通过完成任务收集创造师之心，待创造师之心足够后便去敲钟强化创造等级，加强居民的生活质量。

■再度与恰可对话，获得“神奇种子”，然后来到发光的地点按△键种植种子。

■与神官对话，接下主线任务“迈向大农园之路”，选项选择“是”。

## 收割包心菜

1. 目标是收获包心菜 ×15，与庞佩对话。

2. 道具栏选中包心菜，按△键食用，与庞佩对话完成任务。

3. 与德尔顿对话，他希望主角能把有着一扇红色门的破烂房间改造为卧房，按照原本建造房间的规律：1 个门、2 段墙壁、2 张床、1 个照明进行建造。用泥方块来造房也没有问题，不过用铺木地板或是木材墙方块来造墙的话能提升房间的奢华度，目前对奢华度没有要求，对美观度没要求的玩家直接用泥巴做墙即可。

4. 卧房造好后出现房间配方的教学，然后与德尔顿对话，获得包心菜种子 ×3。此时夜晚会出现强力的怪物，最好乖乖回房睡觉。

5. 再度与德尔顿对话，他想要把卧房改造成农家风格。需要制作“农具装饰”与“柴薪”，素材都是常见的，石材只要用锤子敲击石头便能获得。制作出来后设置在卧房里，然后与德尔顿对话便能获取包心菜种子 ×2。

6. 把包心菜种子都种上，照理说到这一步已经完成收获包心菜 ×15 的任务了。

7. 收获足够数量的包心菜后与恰可对话，完成任务。

## 收割小麦

1. 与恰可对话，向东侧前进。途中会遇到带着问号的 NPC 巨鼠，与它对话可以得知目的地的一些情报。此外在路途中遭遇奇美拉的话可以击倒它，它会掉落“药用叶子”，获取这个素材后就能发想出药草的配方。

2. 来到遗迹后通过楼梯来到上层，与吉芭可对话。利用旁边的“铁砧”制作武器桧木棒，然后交给吉芭可装备。

3. 接下来要打倒铁蚁 ×50，虽然数量很多，但只要注意不要被围攻就能轻松获胜。若是事先把等级提升至 3 获取“石剑”的配方，那么更是一刀一只蚂蚁。推荐选白天触发这个任务，不然晚上还会被鬼怪骚扰加大难度。

4. 与吉芭可对话，获得小麦种子 ×5，然后带着她返回据点，来到据点后再与她对话让她加入。可以按触摸板开启地图，然后按□键进行瞬间移动，选择“据点”一项便能马上转移到据点处。

5. 与恰可对话，获得道具“袋子”。按↑键可以开启袋子界面，按↓键把物品栏里的素材放入袋子里，从此再也不怕物品栏会变乱了。

6. 种上小麦种子，然后与吉芭可对话。向北侧前进，与感叹号的巨鼠对话获取下一个目的地的定位。对话完后去调查它旁边的指引珠，点亮指引珠后就能开启此处的传送点。

7. 往东侧前进，进入洞口，打倒围攻 NPC 的怪物群。大部分怪物会去攻击席德，玩家要率先打倒在后场吟唱睡眠魔法的格里姆林。胜利后与阿蚯对话，它会跟随我方。

8. 瞬移回据点，与阿蚯对话让其成为同伴。

9. 与吉芭可对话，然后与阿蚯对话，待它把土地净化后再度与它对话，会获得小麦种子 ×10、包心菜种子 ×5 作为奖励，这样就可以种更多小麦以尽快达成任务了。拥有小麦后就可以把小麦扔到柴火里烤成面包，这是目前提升最多饱腹度的食物。






## 扩大旱田

1. 与恰可对话，既然土地变好了，我们就需要找更多的种子，前往地图西北侧的目的地。出门前带上 10 个包心菜，支线任务会用上。

2. 与正在耕地的男子对话，他暗示我们制作稻草人放置在田地中央。男子附近就有一个工作台可供利用。

### ◆支线要素

附近有 2 只巨鼠，头上的锤子感叹号正是支线任务的标记，一只要求包心菜 ×10，奖励是小麦种子 ×7；另一只要求开启平台上的宝箱，如图所示叠好方块来到上层即能开启宝箱。里面是“生命果实”，能够提升最大体力值。




3. 来到橙色圆圈的位置放置好稻草人，与男子对话。他再度暗示我们用“木围栏”填补田地的缺口，男子的西侧方向就有多余的木栅栏，用锤子敲烂它们便能获取，5 个木栅栏便足以填补缺口。

4. 填补缺口后获得配方“木篱笆”和“木围栏”，然后与男子对话，获得小麦种子 ×10，也知晓男子的名字叫希斯。在离开之前把此处的木围栏和木篱笆都敲掉带回去，以后任务会用得上。

5. 和之前一样把希斯带回据点让他成为同伴，与恰可对话完成任务。

## 村民委托

注：这段时间会随机出现怪物群袭击据点的事件，和村民齐心协力击退怪物，保护农田。

1. 与德尔顿对话，接下提升创造等级的任务。

2. 与阿蚯对话，获得草原丸子 ×2。草原丸子的作用是把放置地点周围的地形变为草原，但是只能在据点中生效。推荐把草原丸子设置在被污染的地形里，注意千万不要放在田地那边。设置好后与阿蚯对话，完成任务。

3. 与希斯对话，他要求建造一个小型仓库。小型仓库的成立条件为：小型房间 + 收纳箱 + 麦秆堆 + 农具装饰 + 绳索 + 柴薪 + 罐子，同时出现房间宽敞度的教学，也就是房间的大小根据占地面积决定。房间大小的建筑要求可以参考系统相关部分，而小型房间的占地面积要求 16～35 格。造好小型房间后只要摆放要求的道具就能建成小型仓库。建造完成后与希斯对话交任务，获得包心菜种子 ×10、小麦种子 ×10。

4. 与庞佩对话，他终于发现他们村民吃不上收成的作物了。需要往收纳箱里放入包心菜 ×30，往刚刚建成的小仓库里的收纳箱里放即可。与庞佩对话交任务，他会告诉我们种子也有耐久值，收获一定量的作物后就会消失。

5. 再度与庞佩对话，这次他想在外面一边眺望着农田一边吃东西，主角发想出“木制餐具”的配方。制作木板桌、原木椅、木制餐具，然后在据点的室外放置便能满足他的要求（木制餐具要放在木板桌上面），与庞佩对话完成任务。

6. 与吉芭可对话，她想要更好的装备“石剑”。石剑的配方要角色提升到 3 级才能获取。拥有配方后去铁砧锻造，然后交给她装备就能完成任务。目前能够战斗的村民有吉芭可、德尔顿、希斯，给他们每人都配备一把石剑，除了为后面的 BOSS 战做准备以外，随机怪物群来袭时我们也不需要担心了。

7. 左上角显示的创造师之心足够的时候便去敲钟，让创造等级提升到 2。获得一堆新配方，以及有 3 名新农民加入据点。与德尔顿对话完成任务。

**据点袭击战**

所有村民的委托都完成后与席德对话，选择“是”迎接 BOSS 战。

袭击战会先刷出数波怪物群，依然是先瞄准会睡眠魔法的格里姆林攻击。最后一波会出现 BOSS 巨大不死者，先不管它清掉其余杂兵，最后再集合全村民的力量围攻 BOSS。注意 BOSS 全身被红色力场包围的时候代表它在蓄力，蓄力完毕后会释放回旋斩，看见它蓄力的时候就应远离 BOSS。不用担心村民，看到 BOSS 蓄力的时候他们会跑得比你还快。

■战斗胜利后自动经过一天，与副总督对话触发剧情，大量的巴邦荀果实在农场内生长。

■要破坏巴邦荀果实，需要用方块包围它们隔绝空气。破坏一个果实至少使用 5 个方块，只要在果实的上下左右四个方位放好方块，然后往果实正上方盖一个方块便算作封闭果实。破坏用的方块能够回收，不需要担心不够用。

■破坏 5 个果实后与副总督对话，触发主线任务“迈向大农园之路 · 2”。


■如图所示，最后在上方放置方块便能破坏巴邦荀果实。

## 迈向大农园之路 · 2

### 蔬菜多多 · 1

1. 目的是在农场种下 5 种类的种子，然后耕出 250 格的田地并种上同等数量的作物，同时副总督马基尔成为同伴。这不是马上能完成的任务，而且注意从此时开始除非是有食用的必要，不要轻易收割田地中的作物，会影响任务的完成。

2. 与来到据点的小狗对话，跟着小狗前进。

3. 与巨鼠对话，然后调查它附近的指引珠，开启新的传送点“湿地入口”。

4. 继续跟着小狗前进，来到洞穴里与姐妹俩苏菲和莉兹对话。又是两个被哈贡教团祸害的倒霉孩子，接下来要带她们回据点，瞬移即可。

5. 回到据点后与姐妹对话让她们成为同伴，获得甘蔗种子 ×3。

6. 与恰可对话，她想要那只带路的小狗也做同伴。轻推左摇杆从小狗的背后慢慢接近它，然后按〇键抚摸它就能让小狗成为同伴，注意别打算堵路抓狗，受惊状态下的它是不能抚摸的。玩家还可以给小狗起自己喜欢的名字。小狗成为同伴后与恰可对话完成任务。

### 蔬菜多多 · 2

1. 与恰可对话，得知之前获得的甘蔗种子需要特殊的培育方式。

2. 往南方向的湿地前进，在湿地中小狗有时候会找到埋藏种子的地方，来到它所在的发光位置按住 L2 键瞄准然后用锤子敲击发光方块就能挖出种子。按照这种方式收集甘蔗种子 ×25。

3. 与湿地中带感叹号的老鼠对话，会触发战斗。收拾它们后再度与首领对话，然后与带问号的两只老鼠小弟对话，地图上就会标出两个感叹号位置。

4. 来到南侧的高台，需要登上高台才能找到教会，也就是马基尔的家。攀登高台的方式就是多准备一些方块，然后作为跳跃的平台一层层叠上去。


■湿地探险时小心这些刺，碰到是会受伤害的。

**◆支线要素**

在高台下方，也就是如图所示的位置，能遭遇强敌毒青虫。打倒它后能获得配方“毒针”，虽然攻击力不高，但有几率一击致死敌人的特殊技能。




5. 与门口的梅基拉对话，老实选择“是”。梅基拉要求交纳 50 个小麦，身上没有带的话需要回据点一趟。但离开前别忘了调查教会门口南侧的指引珠，这样就能很方便地来往教会了。

6. 交纳小麦后获得创造师道具“干涸之壶（水壶）”，能够按 R2 键在水源处装水，然后长按 R2 键浇水。教会这边的任务完成。

**◆支线要素**

梅基拉身后的两只巨鼠都有支线任务，左侧的老鼠要求 10 个包心菜，右侧的老鼠要求 10 个小麦，完成后的奖励都是甘蔗种子 ×5。这样 25 个甘蔗种子在此时应该都已收集完毕了。

7. 与梅基拉对话，需要运水到已经枯了的储水池中。水源位置在地图上有标记，跟着标记前进就能找到。如果正好碰上下雨天气，那么湿地更是随处都有水源。虽然要求放水的储水池有 2 个，但不需要去打两次水。水壶是无限水，而且只要让其中一个水池有水，然后打开如下图所示的水门，水流也会自动流到另一个储水池当中。

8. 与梅基拉对话，获得甘蔗种子 ×5 和“水门”的配方。

9. 返回据点与恰可对话交任务。

10. 与恰可对话，要做水田培育




■水田的模样。

甘蔗。

11. 水田的制作方法是用方块围住低一段的土地，在土地中央放上稻草人让其变为田地，然后打水放入田地里头就能变为水田。最后撒上甘蔗种子等待一段时间待其发芽就能完成任务。注意一定要先变为水田再播种才能成功培育甘蔗。与恰可对话完成任务。收获甘蔗后放入柴火里烹饪会获得“糖果”，糖果是早期回复 HP 的优秀物品，比起素材不好收集的药草更方便获取。

12. 完成教会的任务后，前往湿地带西侧的另一个感叹号位置，到达目的地后与厘厘普对话。

**◆支线要素**

厘厘普的东侧和西侧都有装着种子的宝箱，不要错过。

13. 厘厘普要求用 5 个草原元素净化他周围的腐烂土地，如果之前按照前文的流程完成了洞穴老鼠的支线任务，那么此时就可以直接使用草原元素净化土地。没有完成的话，在湿地里寻找怪物泥手，打倒它们后也可以获取草原元素。

14. 净化完土地后与厘厘普对话，获得“草原丸子”的配方。

**◆支线要素**

在湿地可以收集占地 1 格的“小荆棘”，这是升到 5 级后可以制作的武器“荆棘剑”的素材。

## 隐藏配方：多拉奇图腾柱

①带上 20 个小麦，前往湿地带西南方向图 1 的洞穴，路途中的海里有强大的怪物存在，因此最好从山上过去。与洞穴深处的巨鼠对话，交出 20 个小麦，获得草原元素 ×20。洞穴里面有特殊家具“多拉奇图腾柱 · 红”可以获取，主要也是来顺路拿这个的。洞穴里的蚂蚁也要顺手清掉，会掉落小麦种子。

②来到如图 2 所示的位置，依然是进入洞窟深处能发现“多拉奇图腾柱 · 黄”。

③来到如图 3 所示的位置，依然是进入洞窟深处能发现“多拉奇图腾柱 · 蓝”。

④把三个图腾柱叠在一起就能建成新的建筑“多拉奇图腾柱”，能收获据点内居民的一致好评并获得大量创造师之心。虽然没有非常实际的用途，但毕竟占配方列表与奖杯有关，对收集玩家来说还是需要收集的。

图1



图2



图3



## 村民委托

1. 又到了完成村民委托的时间了，与据点里的吉芭可对话，得知她想要一个洗澡的地方，获得“暖和浴室的设计图”和配方“木桶浴缸”。找个心仪的地方放置设计图，然后像之前一样按照设计图的要求建造浴室。其中一个常用素材“草丝”可通过割湿地上的草获取。完成后与吉芭可对话交任务，获得装备配方“浴巾”。

2. 与德尔顿对话，要求创造等级升到 3，步骤和之前一样不再阐述。

3. 与希斯对话，为了他的幸福需要做一间超小的、有壶和毛巾的房间。先制作一间制作“超小房间”，格子为 2×2 的规格即可。然后设置“罐子”和“挂壁巾”各一个，超小型厕所就完成了。与希斯对话完成任务。

4. 与苏菲对话，把小麦放入柴火里制作“面包”，把面包交给苏菲完成任务，获得小麦种子 ×3 作为奖励。再次与苏菲对话，尝到面包味道的她希望主角制作一个农家厨房。农家厨房的要求是房间 + 收纳箱 ×1+ 柴薪 ×2+ 小麦袋 ×3+ 柴火 ×3。房间面积不限，只要能塞下必要的道具即可，建成后与苏菲对话完成任务。以后把食物放入厨房的收纳箱里，村民就会自发制作料理。

5. 与阿蛞对话，用“草原元素”和“粪肥”在工作台制作“草原丸子”，粪肥在先前制作的厕所里，按〇键调查壶就能回收。在据点内，田地以外的场所设置草原丸子，再与阿蛞对话完成任务。

6. 此时理应满足提升创造等级的要求了，去敲钟让创造等级提升到 3，然后与德尔顿对话完成任务。除了获得一堆新配方以外，还有 2 名新的农民加入据点。村民也会自己播种了，只要调查田地里的稻草人指定要种的作物，然后把对应的种子放入附近的收纳箱内，村民就会自动在田地上播种。



■设计图所必要的道具，在工作台上会有标记显示，查看起来非常方便。



■亲手在厕所里回收大家排出的粪肥。

**据点袭击战**

所有村民的委托都完成后与席德对话，选择“是”迎接 BOSS 战。依然是事先让能战斗的村民们都装备上最好的武器，还可以准备一些回复道具，推荐糖果。

优先对付会释放范围雷电攻击的云雾怪，一旦被电到会陷入麻痹状态而致使动作受到影响。山魈怪在蓄力后会使用向前方翻滚的招式，保持位于它们的后方就不会被打中。海蛞蝓的攻击频率偏快，砍 4 刀左右就要拉开距离，不然无论待在哪个方位都会被它的舌头打到。BOSS 的战斗方法和以前差不多，把其他所有怪物打倒最后再围攻它即可。

## 蔬菜多多・3

1. 接下来收集最后 2 种种子。与恰可对话，往地图所标示的东南方向前进，来到密林地带。

2. 与厘厘普对话，要求打倒 10 只紫色的狩猎小恶魔，就是附近就会出现的，长得很像厘厘普的紫皮肤怪物。

3. 完成任务后与厘厘普对话，获得橡果 ×10，把橡果种植在健康的土壤里就能长出大树。

4. 往东侧的感叹号标记处前进，来到墓场地带。与问号标记的厘厘普对话，进入墓场后小狗能找到发光的方块，敲烂后获得“南瓜种子”。往深处前进能找到指引珠，调查后激活传送点“毁坏的教会”。

5. 继续按照刚才的步骤跟着小狗走，收集南瓜种子，挖到第 11 个种子后触发与席德的对话。

6. 接近感叹号标示的墓碑，与出现的鬼魂对话。前往破烂教会的标示地点，再度与鬼魂对话，获得“女神像祭坛的设计图”。

7. 还原祭坛的真实模样。祭坛后方的图示位置里面藏着祭坛 ×1、挂壁烛台 ×2、女神像 ×1，接着把哈贡教团的东西都敲掉，按照设计图换上女神相关的道具便可还原祭坛。

8. 与鬼魂对话触发战斗，首先对付会范围攻击魔法的魔法师，常见的不死者留待最后收拾。胜利后与鬼魂对话完成任务，获得南瓜种子 ×10。

9. 按照橙色圆圈提示的位置进行挖掘，来到教会的地下仓库。开启 4 个宝箱获得各种各样的种子，至此 30 个南瓜种子收集完毕。返回据点，与恰可对话完成任务。

10. 再度与恰可对话，要求培育南瓜。需要这个对话过后才能在田地里种植南瓜，不然先种的话不会触发完成条件。已经先种完的话用锤子敲地面回收种子再种亦可。种子发芽后与恰可对话完成任务。




## 蔬菜多多・4

1. 与庞佩对话，往湿地带的东侧前进。

2. 过桥后调查路途的指引珠，开启传送点“半兽人的番茄农园”。与有感叹号标记的半兽人对话，选择“是”。

3. 半兽人要求主角寻找番茄种子，如果先完成南瓜种子的任务，那么在教会的地下仓库便已经获得了番茄种子。没完成的话就在附近走动靠小狗寻找种子。

4. 获得种子后与半兽人对话，它会教导主角如何培育番茄种子。前往橙色圆圈提示的地方获取旱田支柱，收集 2 根便可。返回半兽人的田地处，在提示位置放上旱田支柱，再把番茄种子种植在支柱上。

5. 种植完成后与半兽人对话，获得番茄种子 ×7 与“旱田支柱”的配方，这样我们就能在据点种番茄啦！

**◆支线要素**

①与半兽人附近的老鼠对话接下支线任务，它要求 1 个糖果，把甘蔗丢入柴火就能制作出糖果。把糖果交给老鼠完成任务，获得 5 个番茄种子；②前往半兽人东侧的洞穴，与另一只半兽人对话，获得配方“肥料”。制作肥料的素材是粪肥和小麦，回据点里收集。制作出 1 个肥料后返回半兽人的家，把肥料撒在里面的田地上，再与半兽人对话完成任务，获得番茄种子 ×5。撒过肥料的田地会变为腐叶土，提升 4 倍作物的培育速度。

6. 收集 30 个番茄种子后返回据点，与庞佩对话完成任务。

7. 再度与庞佩对话，要求培育番茄。按照学到的方法种植番茄，发芽后与庞佩对话完成任务。

■至此 5 种作物种子都收集完毕，接下来的目标就是开拓出 250 格田地，然后种上全部 5 种作物便能完成副总督的课题。田地不够的话在据点的空地内设置稻草人制作新的田地，1 个稻草人最大的田地面积为 9×9 的 81 格，因此只要设置 4 个稻草人份的田地便足够完成任务。种子不够的话完成支线任务或是打倒蚂蚁和半兽人都有掉落种子的可能性，按照前文的流程进行应该是不会缺种子的。

■课题完成后触发剧情，大树成长。

# 收获祭

■与德尔顿对话，要求创造等级提升到 4。和之前的流程一样，又该完成村民们的委托啦。

## 村民委托

1. 与阿蚯对话，获得配方“鞦韆”。制作肥料，然后在据点内还没有种上作物的田地上使用肥料，使其变为腐叶土。在腐叶土上种植橡果，然后制作鞦韆。等待树木成长，趁这个时间可以完成其他村民的委托。在成长的树木旁设置鞦韆，然后与阿蚯对话完成任务，获得配方“森林丸子”。

2. 与苏菲对话，她想要主角制作收获祭要用的 30 个“祭典旗帜”。制作祭典旗帜，装饰在室内的墙壁上即可，装饰完毕后与苏菲对话完成任务。

3. 与庞佩对话，获得配方“南瓜灯”。制作 3 个南瓜灯，设置在据点内喜欢的位置。设置完毕后与庞佩对话完成任务。

4. 与莉兹对话，小姑娘想要一个私人空间啦。制作一个面积随意的房间，然后制作原木桶、干草床铺、火把、名字挂壁装饰各 1 个，把这些道具设置在新房间里。在名字挂壁装饰上指定莉兹的名字，再与莉兹对话完成任务。制作了个人房间后，其他 NPC 就不会进来睡房间主人的床，玩家也可以趁此机会给自己做个漂亮的房间以防别人占掉自己的床位。

■完成所有村民委托后应是足够提升创造等级了，敲钟让创造等级提升到 4。除了获得新配方以外，再次有 2 个新农民加入据点。与德尔顿对话完成任务。

■与恰可对话选择“是”召开收获祭！与带感叹号的恰可对话，大家开始收获作物。

■与马基尔对话，然后与阿蚯对话。与同伴标示的鬼魂对话，让其成为同伴。

■收获所有作物后与出现打勾标记的恰可对话，选择“是”结束收获祭，触发剧情。

**据点袭击战**

胜利后获得特殊道具“风之披风”，能够用于空中滑行。这次真的与马基尔说再见了。

# 迈向大农园之路・3

## 大树的设计图 1

1. 与恰可对话，与阿蚯对话。

2. 传送至“半兽人的番茄农园”，然后往东南方向前进。与问号标记的半兽人对话，向橙色圆圈标记的方向前进。途中与问号标记的老鼠对话，从它身后的阶段继续向橙色圆圈标记的方向前进。

3. 调查标记处的木板，向空中跳跃然后按〇键展开风之披风，飞向正前方的小岛。虽然可以直接飞到上方与怪物群开战，但可以通过梯子来到下方的洞穴阅读创世录和手记，里面

记载了创造师建造大树以及马基尔为何对创造师感兴趣的记录。

4. 通过梯子来到岛屿上方，与怪物群交战，都是熟悉的敌人。

5. 胜利后调查怪物群身后诡异的光球。光球是大树的灵魂，它希望主角回收金色的树皮交给它。金色树皮方块位于大树的中央部，直接往光球上方攀登就能找到。

6. 回收6个生命原木后与大树灵魂对话，自动返回据点，获得“大树的设计图1”。与阿蚯对话完成任务。

7. 与德尔顿对话，传送到半兽人的番茄农园。

8. 往东侧的密林地带前进，用大锤敲击这里的巨大树木便能获取大树的树皮，收集40个后返回据点。

9. 在设计图白色方块的部分放置40个大树的树皮，之后触发剧情，村民们帮主角收集了剩下的素材！与德尔顿对话，村民们觉醒建造的能力，只要把设计图的材料放入收纳箱，村民就会帮主角建造建筑。素材已经被村民收集完毕了，在等待他们造完大树前，可以先完成其他任务。

10. 与阿蚯对话，传送至“巨鼠山丘”。

11. 与问号标记的老鼠对话，他会告诉我们三色岛的方位，往橙色圆圈标记的方向前进。

12. 调查目标位置的木板，然后飞向面前的小岛。与问号标记的老鼠对话，然后与它身后的巨大老鼠长老对话。

13. 开启长老身后的铁门，从宝箱获取白花种子×10，铁门可以顺便回收。返回据点与阿蚯对话完成任务。

14. 建筑进度达到99%后，按照设计图放置生命原木，设计图1完成。



■这些金色的方块便是大树要求的“生命原木”。

■大树的设计图1完成后，与阿蚯对话，往生命原木周围的4个标记地方种植白花种子。再与阿蚯对话完成任务，剧情后获得大树的设计图2。

■设计图2依然不需要我们动手，直接去收集黄色花种。

## 大树的设计图2

1. 与阿蚯对话，传送至“半兽人的番茄农园”，与问号标记的半兽人对话。

2. 往目标位置前进，阅读木板，然后飞向面前的岛屿。

3. 往岛屿上方前进，打倒8只狩猎小恶魔。先收拾高处的敌人，然后再用披风飞到其他的敌人附近。

4. 与问号标记的厘厘普对话，开启宝箱获得黄花种子，返回据点与阿蚯对话完成任务。

5. 与设计图1时相同，建筑进度达到99%后，按照设计图放置生命原木，完成设计图2。

6. 与阿蚯对话，往生命原木周围的4个标记地方种植黄花种子，再度与阿蚯对话，获得大树的设计图3，并获得配方“风之露”。设计图3依然让村民建设，玩家继续完成必要的任务。

## 大树的设计图3

1. 与德尔顿对话，需要给大树收集干净的水。

2. 传送至“半兽人的番茄农园”，前往标记位置，阅读木板后跳入面前的水池。

3. 在水中移动至标记位置，找到干净水，用水壶带走。

4. 返回据点，把干净水倒在标记位置，然后与德尔顿对话完成任务。注意标记位置有4个，待设计图3进度到99%后才会全部出现。

5. 与阿蚯对话，传送至“高台上的哈贡教会”，往标记位置前进。从高处用风之披风飞向目标小岛，事前多准备一些方块以便前往小岛最高层。

6. 阅读最高层的木板，然后飞向面前的另一个岛屿，在火光的方向降落。

7. 进入洞窟，顺着火炬的方向前进，收拾掉沿途的蚂蚁。与问号标记的史莱姆对话。

8. 穿过史莱姆身后的大瀑布，开启宝箱获得粉红花种子。再度与史莱姆对话，然后返回据点与阿蚯对话完成任务。

■建筑进度达到99%后，按照设计图放置4个生命原木，完成设计图3。

■与阿蚯对话，在目标位置种植4个粉红花种子，再与阿蚯对话完成任务。

### BOSS战 紫猿怪

与席德对话触发战斗，要先打倒大量的怪物群，最后再次与席德对话才会触发紫猿怪对战。

首先回避BOSS面前正前方的回转攻击，然后打倒出现的5只杂兵。BOSS会在坐山观虎斗的时候把吃剩的香蕉皮扔在地上，把创造师道具切换为手套，然后搬起香蕉皮设置在道路正中间，也就是BOSS回转攻击的行进路线上，待BOSS被香蕉皮绊倒的时候全力攻击BOSS。接下来的步骤类似，只是要观察BOSS到底会跳到哪一边进行回转攻击，看准滚动位置设置香蕉皮。BOSS会做假动作，不过真的要攻击的时候转速会快很多，可以作为判断依据。

在BOSS愤怒的时候，会吐出飞弹攻击我方，疾驰的话不难回避。重复2次以上步骤就能打倒BOSS，本作被BOSS破坏的据点在战斗后就能自动修复，非常人性化。

■胜利后拾取BOSS掉落的“肇始一叶”，这样就能制作“风之露”了。

■与恰可对话获得素材，然后去工作台制作风之露，与恰可对话完成任务。

■来到大树顶端，在目标位置使用风之露，至此大树真正建成，任务迈向大农园之路完成！

■与恰可对话，与有标记的8位同伴对话，选择“是”，最后与恰可对话。

■传送至“船埠”，与船长对话，返回空荡岛，蒙佐拉岛的冒险至此结束。

## 蒙佐拉岛的创造师谜题




本作中每个岛屿都有一些谜题供玩家解开，解开后调查石碑能获得小徽章作为奖励，用于交换特殊道具。如图所示，蒙佐拉岛上有10个谜题。下文根据图片标号为玩家提供谜题的解法。

①谜题石碑旁有一个空的蓄水池，只要用水壶把水倒入蓄水池就能解开谜题。若水壶没水的话，蓄水池右侧有水源被方块堵住，破坏方块获取水亦可。

②用石碑旁边多出来的方块填上空缺的位置便可完成。

③把石碑上方的泥方块破坏掉，让水流下来注满蓄水池就能解开。有水壶的话直接倒水进去更方便。

④把堵住水流的泥方块破坏掉，让水流下来注满蓄水池就能解开。

⑤把右边的砂砖方块叠到和左边一样4段高就能解开。

⑥把堵住水流的泥方块破坏掉，让水流下来注满最下方的蓄水池就能解开。若出现水流不下去的情况用水壶解决。

⑦开启地图对比左右两边的史莱姆图案，可以看到左边缺2个方块。用左边图案已经放好的两个方块按照右边的图案填补方块即能解开。不同的方块就是嘴边的图案，要先敲烂原本错误的方块再把正确的方块填进去。

⑧四周散落的砖块把残缺的大砖填成正方形就能解开。

⑨把夜光草种在2个空的绿色方块上就能解开。

⑩用水壶把水注满上面的蓄水池，然后破坏掉堵住水流的泥方块让水流满下面的蓄水池就能解开。

# 间章 空荡岛

■传送至“山顶”，与白爷对话，如果在蒙佐拉岛获得小徽章的话，此时就会开放小徽章兑换机能。

■按照白爷提示的位置用风之披风飞向东北侧的目标位置，调查绿色石板，获得开拓配方。接下来要按照开拓配方的 3 个方案开拓空荡岛，做任务前先调查绿色石板下方的“空荡岛工作台”，可以让工作台升级并能制作在蒙佐拉岛学到的配方。调查工作台的上锁图标，便可用创造师之心来解锁更多新的配方。




## 绿色开拓地

### 打造河川・1

1. 与露露对话，跟着她走，再度与露露对话。

2. 与恰可对话，用水壶往目标位置倒水，要使用干净水，长按 R2 键的话水会扩散得更快。成功后与恰可对话。

3. 与露露对话，按顺序往同伴所站的位置倒水，成功后与露露对话。

4. 与露露对话，开通河流通道的活交给席德他们完成，主角可以先去做其他任务。河道完成后与露露对话完成任务。

### 打造草原

1. 与阿蚯对话，在目标位置设置 3 个草原丸子。

2. 接下来要自己使用 7 个草原丸子制作草原，草原丸子不够的话要自己制作。顺带一提，笔者直接用森林丸子时开拓出来的绿地也会被判定为草原，想省事的话可以尝试直接使用森林丸子顺带完成“打造森林”的任务。

3. 设置完 10 个草原丸子后与阿蚯对话完成任务。

### 打造森林

1. 与阿蚯对话，用森林丸子制作森林。

2. 总共设置 5 个森林丸子就能完成任务，与阿蚯对话。

### 打造河川・2

1. 与露露对话，往恰可所在的位置倒水。

2. 往庞佩所在的位置倒水，然后与庞佩对话，用水壶吸取出现的泥水。再与庞佩对话完成任务。

3. 与庞佩对话，把河道上的黑色泥方块全部破坏掉，再与庞佩对话完成任务。

4. 用水壶吸取干净水，往德尔顿站立的位置倒水，最后往露露所站的位置倒水，与露露对话完成任务。

5. 与露露对话，继续开拓河道。

■与庞佩对话，他终于发现自己好久没东西吃了，白爷出现给予素材岛的情报。庞佩要求主角从素材岛带一只鸡回来。

■传送至“船埠”，与船长对话，得知新航路需要使用创造师之心开启，目前只足够开启湿湿岛的路线。前往素材岛・湿湿岛。

## 素材岛

| 岛名 | 上半部分素材奖励 | 下半部分素材奖励 | 强敌 | 强敌掉落 |
|---|---|---|---|---|
| 湿湿岛 | 木材 | 枯草 | 杀人豹 | 杀人豹雕像 |
| | | | 半兽人 | 配方“皮盾” |
| 茂茂岛 | 草绳 | 草丝 | 鬼魂 | 蹦跳鬼魂雕像 |
| | | | 半兽人大王 | 配方“皮铠” |

1. 素材岛顾名思义就是收集各种各样的素材带回空荡岛，当发现岛屿指定的素材时，特定素材还会得到在工作台上能够无限使用的奖励。

2. 利用风之披风前往湿湿岛本岛，开始自由探索。要是有些素材怎么也无法找到的话，可以重进一次岛屿再找。每个素材岛都有对应的强敌，推荐积极寻找并打倒它们获得新的配方。

3. 遇见动物的时候席德会给予提示，和驯狗的方法差不多，轻推左摇杆接近鸡，然后按〇键抚摸鸡就能让其成为同伴。最多能让 6 只鸡成为同伴。

4. 在岛上探索能发现创造师百景，这些都是初代的时候大赛上的得奖建筑作品。还可以与里面的村民对话让他们成为同伴。

5. 找到鸡后主线流程上就能返回空荡岛了，看玩家自己的需求决定回去的时机吧。多在空荡岛建造房屋与田地，还可以获得更多的创造师之心去开启另一个素材岛“茂茂岛”的航线。

6. 与庞佩对话完成任务，可以确认一下信箱，会收到苏菲寄过来的信。



■右侧便是该素材岛上的所有能发现的素材，按〇键调查素材，已发现的素材会打上勾。



■部分素材需要攀登大树才能发现。

### 打造河川・3

1. 传送至“绿色开拓地”，发现河道已经建成，与露露对话。

2. 与恰可对话，继续撒水。完成后与恰可对话。

3. 与德尔顿对话，跟着他走，再与他对话。

4. 与德尔顿对话，继续撒水，最后与德尔顿对话。

5. 与德尔顿对话，破坏堵住水流的土墙壁，往里面挖一点再往右侧挖，让右上角地图上的两条河流连接起来，出现海蛞蝓群就代表方向没错了。连接两条河流后与德尔顿对话完成任务，如果没有触发完成条件，那么有可能是开拓的河流水道不够宽，要打掉更多的土墙壁。

6. 与庞佩对话，会出现蟹怪物群，打倒它们后完成任务。顺带一提，蟹掉落的蟹螯拿去料理的话能制作出暂时提升守备力的食物。

■目前所有的开拓配方完成，返回绿色开拓地，调查绿色石板，席德的力量提升。

■再度调查绿色石板，出现新的开拓目标，不过与主线无关，急着走流程的玩家可以无视。但若完成 5 个开拓配方，就能获得创造师道具“转化镘刀”，在道具栏选中想要材质的方

块，然后使用镂刀瞄准目标方块，那么该方块就能变成选中方块的材质，对于建筑来说什么有用。与席德对话，传送至“山顶”。

■与白爷对话，开启线上模式。通过旅途之门进入线上模式，玩家能够前往其他玩家的空荡岛，也能够邀请其他玩家过来自己的岛屿。同时主线流程的新岛屿开启。

■传送至“船埠”，与船长对话，前往新岛屿“奥卡姆尔岛”。

# 第3章 奥卡姆尔岛

## 昔日的黄金岛

■上岛后接近损坏的铁路，与席德对话。掉进洞里后敲击一下方块，发现无法获取方块离开洞穴。触发剧情，使用少女给予的砂方块返回上层，然后与她对话。跟着她来到据点，再与她对话。

■与有标记的 NPC 对话，再与少女佩萝对话。为了让村民振作起来需要制作饮料路比拉。

■用据点里的工作台制作酒桶，设置在目标位置。素材所需的草绳在酒桶的设置位置附近就能找到。

■把获得的藤蔓果实放入酒桶，制作路比拉，和做料理的方式一样。完成后和佩萝对话，把路比拉交给她。路比拉和糖果一样能回复 15HP，并且追加活力消耗量降低的效果，可以多做一些备用。

■与佩萝对话，跟着她走，挖开砂山救出戈顿。

■跟着戈顿走，然后与它对话。戈顿打开坑道的路后，与卡洛对话，进入坑道后马西莫会追过来，与他对话。

■把陈旧魔法炸弹设置在目标位置，然后远离它，说白了就是用炸弹打开堵塞的路。与马西莫对话。

■矿山的地图是分层的，打开地图后按 L1 与 R1 键切换层数。从铁路上走往深处前进，与马西莫对话。用周围的木材墙方块填补柱子的空缺，与马西莫对话。

■进入深处开始挖矿，挖出 5 个铜后返回据点与卡洛对话。选择“是”把铜交给戈顿。

■与佩萝对话，然后与卡洛对话，在工作台上制作火炉。把火炉设置在据点内的任意地方，然后调查火炉制作铜铸块。

■获取铜铸块后与卡洛对话，获得手摇杯的配方，制作好手摇杯设置在目标位置上。与佩萝对话完成任务。

■与佩萝对话，敲钟提升创造等级至 1，新同伴加入。与佩萝对话完成任务。

■与戈顿对话，获得酒吧的设计图，触发主任务，目的是复原坑道和建造酒吧。



■棕色的方块为铜，黑色的方块为石炭，把石炭也拿上。

## 冲呀！淘金潮！·1

■奥卡姆尔岛最主要的食物来源便是从独角兔身上掉落的生肉了，拿去柴火处烹饪可以烤成肉排，吃了不单有 30% 的饱腹度，更能暂时提升攻击力；回复 HP 的道具则用饮料来代替；尽快升到 11 级，学会制作铜剑的配方，给能战斗的村民都装备上以防怪物群来袭。

■触发“冲呀！淘金潮！”任务后的奥卡姆尔岛，每天黄昏都会召开报告会，报告会后获得一定数量的铜和石炭。



### 修复坑道·1

1. 与米尔兹对话，制作 3 个收纳箱，设置在目标位置。与米尔兹对话完成任务。

2. 与米尔兹对话，选择“是”执行肌肉仪式。前往坑道入口，与马西莫对话，跟着他前进。

3. 在目标位置设置陈旧魔法炸弹，设置 2 次就能炸开通路。

4. 与马西莫对话，用锤子获取右侧的轨道，切换为第一人称或是使用 R2+ □键的蓄力锤来拆比较方便。然后沿着轨道→出口的方向走，发现轨道有断掉的地方就用轨道填补。遇到阻挡通路的方块就用锤子敲掉。连接至出口的轨道是不够用的，这时就要回收一些多余的轨道过来接着铺路。

5. 铺完轨道与马西莫对话，制作 2 个木制台车设置在做好的轨道上。乘坐台车返回坑道深处，来到目标位置设置炸弹炸开新的通路。

6. 炸开 2 次通路后，往深处前进会遭遇怪物群，打倒它们后开启旁边的指引珠，返回据点与米尔兹对话，目睹一群男人为了兔女郎展开争夺战。

### 兴建酒吧·1

1. 按照设计图建造酒吧。与亚曼对话，要制作两个饮料桌，按照酒吧原有的建筑，最低限度制作石椅 ×1、石桌 ×2、铜啤酒杯 ×2 就能完成任务。素材“毛皮”在坑道里的捣蛋鼹鼠身上获取。

2. 在设置好以上道具后酒吧建设到一定阶段，村民们挖掘量也会提升。推荐按照设计图把宴会桌（石椅 + 铜桌 + 铜啤酒杯）这些设施也做了，报告会的挖掘量会进一步提升。

3. 与亚曼对话，完成本阶段的任务。

### 村民委托

1. 开始完成村民委托，与亚曼对话触发提升创造等级的任务。

2. 与米尔兹对话，获得旅店挂壁装饰配方。制作床铺 ×8、石罐 ×3、旅店挂壁装饰 ×1，设置在小房间里，小房间判定条件为 16 格～ 35 格。直接使用村庄原本有床的地方来建造即可，还能省一些材料。完成后与米尔兹对话交任务。

3. 与佩萝对话，制作柴火 ×2、收纳箱 ×1，在据点内制作一个不限大小的房间，推荐选择有柴火的空间来制作房间。油不够可以打据点外的史莱姆获取。从坑道找到香菇，用手套运回来，放置在做好的房间里，然后把之前做的道具都设置在房间里。完成后与佩萝对话交任务。

4. 与卡洛对话，制作挂壁火把 ×10，在据点内任意地方设置。与卡洛对话交任务。

5. 此时应能提升创造等级了，敲钟把创造等级提升至 2，新同伴加入。与亚曼对话完成任务。

### 修复坑道·2

1. 与卡洛对话，传送至“铜矿采掘基地”，前往目标位置与马西莫对话。然后在目标位置设置陈旧魔法炸弹，炸开 2 次通路。

2. 往深处前进，收集路上 8 个木材墙，往目标位置设置木材墙修复柱子。

3. 跟着马西莫前进，在目标位置设置陈旧魔法炸弹。

4. 来到深处与马西莫对话，获得采掘立足处的设计图。记得调查旁边的指引珠。

5. 制作石制阶梯 ×4、梯子 ×6、挂壁火把 ×2，按照设计图设置这些道具，再与马西莫对话。

6. 挖掘 10 个铁（灰白色的斑点岩石），与马西莫对话。跟着马西莫前进，与马西莫对话，传送回据点，与卡洛对话。

■获得铁后该升级锤子了，与卡洛对话，制作铁墙。用铁墙和木门制作房间，需要 16 格以上。推荐使用工作台所在的位置，有不少现成的铁壁。

■制作火炉 ×1、皮袋子 ×1、罐子 ×1、收纳箱 ×1，放在铁房间里建成金属工房。与卡洛对话获得大铁锤的配方。

■与卡洛对话，用铁砧制作大铁锤，成功后与卡洛对话。铁锤能够破坏更多方块，威力也更大。

### 兴建酒吧·2

1. 此时点已经能够重建酒吧了，收集相应的素材完成设计图吧，优先重建酒吧可以提升报告会的矿石采掘量，对后续流程是事半功倍的。制作餐具所需的土在船埠右侧可以找到。

## 修复坑道·3

1. 与米尔兹对话，传送至“铁矿采掘场”，破坏目标位置的墙壁。用蓄力锤可以一口气破坏。

2. 往深处前进，来到地底湖区域。与马西莫对话，通过锁链来到上层，使用方块填补 7 个空缺位。

3. 与马西莫对话，跟着他前进并破坏墙壁。

4. 跟着马西莫前进，用炸弹破坏 2 次墙壁，打倒怪物群，与马西莫对话。

5. 向目标位置前进，现在要修复 2 条轨道，方法和之前一样，轨道不足够可以在坑道里找也可以自己做。最终让 2 条轨道都连接到出口后，与马西莫对话，返回据点。至此坑道修复完成。

■通过报告会收集了 1000 个铜后前往戈顿的所在地，戈顿进化为红铜人。

## 村民委托

1. 这期间建议把等级提升至 14，主角和席德会习得协力必杀技，在席德身上出现红光的时候，同时按 L1+〇键就能发动强力的必杀技，对本部分的袭击战非常有帮助。

2. 与米尔兹对话，是一个提升房间奢华度的教学任务，建造 16 格以上的房间。制作哑铃 ×2、鹤嘴锄装饰 ×2、挂壁巾 ×2、提灯 ×2，设置在造好的房间里建成肌肉男健身房。制作挂壁巾所需的素材草丝在岛屿的绿洲处可获得，位置如图所示，攻击绿色的草便能获取，在坑道里的粘液怪和大铁锤也会掉落。2 个提灯的作用就是提升房间的奢华度，与米尔兹对话交任务。

3. 与瑟吉对话，获得佩萝个人房的设计图，能变更主角外貌的梳妆台配方也在此处获取。按照设计图建造房间。剑兰去据点东北侧的小绿洲处获取，有橙色圆圈标记提示位置，并且只能用手套搬运。也可以去打倒怪物黄金蝎子，它有几率掉落剑兰的种子，把种子种在泥土上浇水，过一会就会长成剑兰。把剑兰设置在造好的房间里，在名字挂壁装饰上指定佩萝的名字，与瑟吉对话交任务。兔女郎佩萝终于出现啦！





### ◆支线要素

如图所示位置可以遭遇奥卡姆尔岛上的强敌“龙佣兵”，打倒它们分别后能获取“龙鳞锁甲”和“斩龙剑”的配方，是目前流程最好的装备。龙佣兵的攻击方式非常单调，普通攻击是向前挥动斧头，远离即可回避。拿起斧子蓄力时会放出回旋斩，注意范围会波及到它身后；作出嘴巴喷射状的蓄力就是向前方发出火焰，喷射火焰要拉开更远的距离才能避开。





### 据点袭击战

与席德对话选择“是”触发袭击战。给能战斗的村民们准备好武器，并准备多些饮料与回复道具。

依然是 4 波敌人，建议在迎战的地方放置几张床，这样同伴倒下的时候能快速运到床上让他们尽早回场。スカルナイト和之前的骷髅战士动作类似，但多了一个前冲的攻击动作，避免站在它的前方。

## 冲呀！淘金潮！·2

■与戈顿对话，据点的范围变得更为广阔。获得游泳池的设计图。

■与卡洛、戈顿对话，按 R1 键骑乘戈顿跟着带标记的村民，这时候不能使用瞬移。触发对话后用戈顿一路破坏墙壁。

■往坑道深处前进，通过锁链往下走，调查指引珠。与马西莫对话，拿着火把给目标的 6 个位置按〇键点火，然后与马西莫对话交任务。

■往前走打倒怪物群，调查东侧的指引珠，挖掘 5 个银（银白色方块）后返回据点，与卡洛对话。这之后报告会也能获得银了。

■注意此时坑道里会随机出现怪物金属史莱姆，虽然会逃跑但是经验值非常高，发现后千万不要错过。

## 打造豪华游泳池·1

1. 与亚曼对话，他想要新的吧台，直接在泳池设计图的吧台部分建设。

2. 制作柜台桌 ×5、石椅 ×4、手摇杯 ×1、银水壶 ×1，按照设计图的样式摆放。不过地基的银砖墙要先铺好。

3. 完成后与亚曼对话交任务，报告会的矿石采掘效率提升。

## 村民委托

1. 与亚曼对话，目标把创造等级提升至 3。

2. 与佩萝对话，制作 2 个平底锅。在蘑菇厨房的柴火上放置平底锅，平底锅料理台就做好了，此时就能在料理台放置 2 个食材制作料理。在平底锅上放置香菇与生肉制作新料理香菇汉堡排。香菇在坑道里获取，生肉打倒独角兔获取。料理做好后拿走，与佩萝对话。

3. 与卡洛对话，这次要制造扑克牌桌。制作石椅 ×2、石桌 ×1、扑克牌 ×1、铁墙 ×10。在泳池设计图上建造，按照设计图放置上述道具满足扑克牌桌的成立条件。与卡洛对话交任务，报告会的效率再度提高。

4. 与米尔兹对话，用银砖墙制作淋浴室。由于条件非常奢侈，所以房间的格局尽量小一点避免浪费……制作淋浴器、挂壁巾、屏风各 1，设置在造好的房间里。与米尔兹对话交任务。

5. 满足条件后敲钟，让创造等级提升至 3。新同伴加入并获得新配方，与亚曼对话结束任务。

■与卡洛对话，传送至“升降基地”，与马西莫对话，破坏目标墙壁连接道路。沿着路向深处前进。

■与宝伦对话选择“是”，它想要救它的 3 个弟弟，向目标位置前进。

■打倒怪物群救出第 1 人；挖掘标记位置的土沙，与里面的弟弟对话，救出第 2 人；最后与标记的翁芭对话，用手套获取特大香菇的蕈伞，在标记位置放置特大香菇的蕈伞铺好路，建议切换第一人称才铺路，这样比较容易获取蘑菇。来到上方与弟弟对话，救出第 3 人，此处别忘了调查指引珠。与宝伦对话完成任务，返回据点。

■与卡洛对话，与翁芭对话让其成为同伴。




**◆支线要素**

在坑道东侧如图位置挑战强敌食人魔，可以获取席德武器“鬼棍棒”的配方，虽然敌人攻击范围很大，但是多带些回复道具硬碰硬也不难获胜。



■收集 3000 银后，戈顿便会进化。

## 打造豪华游泳池・2

1. 与亚曼对话，制作小喷水池 ×5、梯子 ×4、银砖墙（足够围成水池的数量）、铁墙（足够围成水池的数量）。

2. 按照泳池设计图设置以上道具，墙壁方块设置成能围成水池的形状就足够交任务，最后倒水进水池里。

3. 与亚曼对话，制作时尚桌 ×3、休闲椅 ×3、阳伞 ×1、热带饮料 ×3。其中热带饮料的材料为洽奇拉、剑兰种子、藤蔓果实，洽奇拉是把仙人掌果实放入酒桶里就能制作出来，仙人掌果实从仙人掌球获取；剑兰种子只要用锤子破坏剑兰就能获取，从巨蝎身上也会掉落；藤蔓果实从坑道出现的塔霍多拉奇（绿蝙蝠）身上掉落。

4. 按照设计图右侧的样式，放置以上道具。成功后与亚曼对话，报告会效率提升。

5. 与米尔兹对话，制作按摩室。制作窗帘 ×2、床铺 ×1、屏风 ×1、照明 ×1（种类不限），必要素材棉花为独角兔的珍稀掉落物，也能在坑道地底湖的绒毛草上获取，地底湖从铁矿采掘场那边过去。把上述道具设置在房间里，完成按摩房，报告会的采掘效率再度提升。与米尔兹对话交任务。

**据点袭击战**

与席德对话选择“是”触发袭击战，为新同伴准备好武器。

优先处理会喷毒雾的怪物蘑菇，已经习得必杀技的话可以留待最后一波使用。胜利后获得笛子碎片，与后来获得的创造师道具有关。

## 古代神殿

■与翁芭对话，传送至“升降基地”，与马西莫对话，破坏标记位置的墙壁前进。

■先调查神殿入口的指引珠，往深处前进，打开左侧的门进入神殿。

■阅读木板了解谜题一，以宝箱正面为基准方向，调查从右侧数起第 2 个红色机关，把红色方块吸引过来；调查从左数起的第 1 个红色机关；调查宝箱对面的红色机关，完成 3 个步骤后红色方块就会被吸到蓝色的地板上，宝箱能够开启获得门的钥匙。

■把钥匙放在道具栏里，对下一道门使用。途中左侧的房间有 3 个宝箱可以开启，中间是宝箱怪食人箱。谜题二的理论与一相同，注意有裂痕的方块一碰就会碎，按照如图 4 所示的方式自己摆放方块来启动开关（把裂开的方块打碎），这个谜题便能投机取巧地解决。打开宝箱获得钥匙。

■开锁进入深处，左侧有宝箱可以回收古代遗迹乐谱。前方崩坏的道路里有一些带裂痕的方块，一踩上去到就会摔到下层被骸骨围攻。虽然有一些宝箱可以回收但没什么重要物品，不小心掉下去的话可以通过传送、叠高高等手段离开。

■通过崩坏道路进入小房间，用手套举起石像后宝箱便能开启，从里面获得金钥匙。举着石像传送回神殿入口，把石像放置在大厅石像群中空着的位置上。

■用金钥匙打开入口右侧的门，里面有分岔路，右侧为宝箱房间，但是宝箱前为裂开的方块，把它们砸烂换上自己的方块就能安全开启宝箱；左侧为前进道路。

■来到谜题房间出现怪物石人偶，只能用锤子对它造成伤害。不需要蓄力锤，直接普攻即可，大概攻击 4 次就要回避它的攻击。胜利后从宝箱里获取炸弹和金钥匙，进入谜题三房间。

■要领依然和谜题一、二相同，先用方块堵住喷泉那边的水流才能开始吸引红色方块。红色机关的吸引，即使是不同直线上的红色方块也可以往自己的方向吸引，把红色方块从左侧搬到蓝色石版所在的右侧，然后用方块调整位置即可，解法相当自由，可以参看图 5 示的方块布置。

■获取金钥匙后开门，通路右侧的碎裂方块后有着隐藏房间，里面的宝箱可以获取食物怀肉排。

■走石像道路，石像会不断叫主角返回，到最后一个石像说话后（日文为片假名的显示以表示不同，但中文版文字没有变化），破坏该石像后面的墙壁进入隐藏房间，里面的宝箱可以获得强力回复道具“世界树之叶”。打开最后一个石像左侧的门，里面有大石像和宝箱，开启的方法和之前相同。

■打开最后一个上锁的门，会返回神殿入口，把大石像设置在大厅空的位置，2 个石像都设置好的话 6 个石像都会动起来。依然用锤子对付它们，胜利后开启出现的宝箱，获得笛子碎片。

■返回据点与戈顿对话，获得回音之笛的配方，在工作台制作出创造师道具回音之笛，与翁芭对话完成任务。




## 冲呀！淘金潮！・3

■与卡洛对话，传送至“西南坑道”，使用回音之笛。

■破坏冒出音符的墙壁前进，找到第一个金矿。

■与问号标记的史莱姆对话，它除了提示金矿的位置以外，还告诉我们用怪物炸弹岩掉落的炸弹石可以制作炸开通路用的炸弹。炸弹岩用锤子攻击最有效率。

■传送至“升降基地”，使用笛子。破坏冒出音符的墙壁前进，找到第二个金矿。

■传送至“菇类群生地”，使用笛子。破坏冒出音符的墙壁前进，找到第三个金矿。

■挖掘金，返回据点与卡洛对话。

### 村民委托

1. 与亚曼对话，接下提升创造等级的任务。

2. 与瑟吉对话，制作淋浴器 ×3、挂壁巾 ×1、屏风 ×1、照明 ×2（种类不限）、连结玻璃窗 ×10。把上述道具放入先前做的浴室里，如果浴室小的话要重新扩建。完成后与卡洛对话。

3. 与米尔兹对话，制作旅店挂壁装饰 ×1、床铺 ×8（种类不限）、罐子 ×3（种类不限）、黄金篝火 ×8。尽量用金砖墙建造房间，然后把上述道具设置在房间里。把房间的奢华度建设至 3 星以上后与米尔兹对话。。

4. 敲钟让创造等级提升至 4，与亚曼对话完成任务。

■收集 5000 个金后戈顿进化为黄金人。

■按照设计图样式继续完成泳池设计图。完成后与米尔兹对话，制作舞孃的舞台 ×3，设置在泳池的 3 个标记位置。与米尔兹对话完成任务。

■传送至“升降基地”，向目标位置前进，与宝伦对话。

■使用笛子，破坏冒出音符的墙壁前进，发现蓝色金属后挖掘获取，返回据点。与宝伦对话让其成为同伴。

■制作佩萝灯饰，设置在发光方块的位置。与米尔兹对话完成任务，必须要宝伦成为同伴才能达成这个任务。

### 据点袭击战

与席德对话选择“是”触发袭击战，让新同伴装备上武器。中途的石人偶要用锤子攻击，但注意最后出现的巨大黑色石像，不是用锤子攻击而是要用剑攻击。

■与亚曼对话选择“是”开宴会，与戈顿、亚曼对话，与米尔兹对话选择“是”。剧情后本岛屿的最终 BOSS 出现。

## 兴建戈顿酒馆

■与戈顿对话，获得戈顿酒馆设计图 1。制作 50 个金砖墙，按照设计图放置金砖。

■与卡洛对话，村民们开始建造酒场。

■与卡洛对话，传送至“绿洲”，如果之前没去过的话往岛的西南方向前进可以找到。破坏红色的岩石获取 10 个红色染料，返回据点，与卡洛对话。

■戈顿酒馆设计图 1 完成后与卡洛对话，制作方块灯 ×8，再制作染色锅 ×1 设置在任意地方。

■在染色锅上把方块灯染成红色，获得方块灯（红）。

■在戈顿酒馆 8 个标记位置设置方块灯（红），与卡洛对话获得戈顿酒馆设计图 2。

■与卡洛对话，传送至“铁矿采掘场”，向目标位置前进。与问号标记的霍伊米史莱姆对话，进入目标位置的水中，继续往深处前进。

■破坏蓝色的岩石，获得蓝色染料，获取 15 个后返回据点。

■与卡洛对话，完成戈顿酒馆设计图 2，制作方块灯 ×14，按照之前的步骤把它们染成蓝色变成方块灯（蓝）。设置在酒场的 14 个标记位置上。与卡洛对话，获得陈旧矿石和戈顿酒馆设计图 3。

■与亚曼对话，使用笛子。向岛屿东侧发光的岩石前进。

■沿着火炬前进，掉进熔岩里的话会受到伤害。阅读木板，用水壶倒水，改变熔岩方块。

■途中调查指引珠，继续沿着火炬前进。调查第 2 个指引珠，到达火之圣堂。

■与怪物对话，打倒怪物群，先对付攻击距离比较远的魔法师，再对付神官，最后把必杀技留给龙。

■剧情后使用笛子，向圣堂的右侧深处前进，破坏出现音符的墙壁前进。

■从钻石方块获取 10 个钻石，返回据点。

■与亚曼对话，完成戈顿酒馆设计图 3，与卡洛对话，制作水镜拳甲。

■与戈顿对话交出水镜拳甲，与卡洛对话。

■与亚曼对话，制作戈顿头部，在酒场的标记位置设置戈顿头部。与亚曼对话完成戈顿酒馆。

### BOSS 战 美杜莎眼球

与席德对话选择“是”触发袭击战，马西莫、瑟吉和亚曼也会加入战斗，给他们也准备好铁剑。待袭击战完成后才是与美杜莎眼球的决胜战。开战前带上“金铸块”，然后骑乘戈顿与席德对话选择“是”。

按△键使用水镜拳甲反射 BOSS 发出的光线，然后攻击石化的 BOSS。BOSS 会叫出杂兵，先把它们清干净，然后再对 BOSS 的蛇触手发动攻击。接下来重复同样的过程，反射它的石化光线然后全力攻击。后半段 BOSS 的本体会分身，射出红色光线的是假货，射出白色光线的才是真正的 BOSS。BOSS 愤怒后的攻击更加猛烈，石化光弹无法反射，要移动避开圆形的攻击范围。如果戈顿倒下的话就把之前携带的金铸块交给它，这样就能再次骑乘戈顿，重复之前的攻击步骤最后就能获得胜利。



■胜利后获得肇始黄金，村民会自动修复据点。

■与戈顿对话，制作黄金光辉，交给戈顿，接下来是一段感人的剧情。

■与佩萝对话，与有标记的村民对话并选择“是”，然后与佩萝对话。

■传送至“船埠”，与船长对话，返回空荡岛，至此奥卡姆尔岛的冒险结束。

## 奥卡姆尔岛的创造师谜题







①把石碑右侧的土方块放到与左侧同样的位置即可解谜。

②方向以石碑为基准，要把左侧大方块的颜色排列变成和右侧一样。从黑色方块的配置来看，两边大方块的面向是不一样的，因此摆放的规律为：

正面：绿方块

上面：红方块

右面：黄方块

③谜题石碑位于建筑上方，观察石碑正前方对面的建筑可以发现断掉的轨道，把轨道连接上即能解谜。只要修复建筑内的轨道即可，身上没带轨道的可以敲掉地面的轨道使用。

④和神殿的谜题同样解法，左侧用2个方块放在空缺处，然后启动红色机关就能把红色方块吸引到蓝色地板上；右侧要先用方块堵住水流，然后步骤就与左侧一样了。

⑤能看到最右侧的仙人掌缺了茎部和头部，去附近的仙人掌处用手套拿走茎部和头部，填上2个缺失的位置就能解谜。

⑥和神殿的谜题同样解法，但不用理会左侧的红色方块，只要专心移动右侧的2段红色方块到蓝色地板上即可。左侧有个机关的吸力不足以把方块吸到蓝色地板上，但只要用手套搬个红色机关放到石碑前，就足够把2段红色方块吸到蓝色地板上。



⑦石碑面前的花田中可以看到中间缺失了一格花朵，只要在这个位置填上白色花朵就能解谜。

⑧三间房，要求把最右侧的房间家具配置与左侧两间都不一样就能解谜，用手套来搬家具。



⑨破坏石碑右侧裂开的方块可以发现红色机关，然后启动红色机关把红色方块吸引过来搭成楼梯，最后把石碑右侧的烛火搬到对面的蓝色地板上就能解谜。



⑩来到谜题位置发现石碑在对面，然后一条断掉的轨道下面有台车。把轨道修复好，然后搭乘台车通过轨道飞跃到石碑位置，举起石碑右侧的篝火放到蓝色地板上就算解谜。



# 间章2 空荡岛

## 红色开拓地

■传送至"山顶"，与白爷对话，用风之披风飞向东侧的红色石板。

■调查红色石板，获得新的开拓配方。

### 打造金字塔·1

1. 与露露对话，跟着她走，再度与露露对话获得金字塔设计图1。

2. 与佩萝对话，调查空荡岛工作台让工作台升级（在红色石板附近），制作居民名册，它的作用是让各个开拓区域的居民能够自由移动。

3. 在设计图附近设置居民名册，使用居民名册让阿蚯、德尔顿、恰可3人迁移到红色开拓地。

4. 与佩萝对话完成任务，居民会自己完成金字塔设计图1。

### 打造绿洲

1. 与阿蚯对话获取草原丸子，前往西侧长了椰树的地方，往干涸的水池倒水。能倒水的水池不止1个，可以在周围找有椰树的地方倒水，但要满足开拓条件还需要自己挖洞倒水。

2. 使用草原丸子设置在水池附近，让水池周围都被绿化包围。需要大量的草原丸子，推荐用在泥土上改变美观度。

### 打造金字塔·2

1. 金字塔设计图1完成后与露露对话完成任务。

2. 与露露对话获得金字塔设计图2，与亚曼对话，在金字塔中建造2间任意面积的房间，分别是酷炫个人房和可爱个人房。

3. 制作床铺×1、照明×1、玻璃瓶×1、哑铃×1、木桶×1、名字挂壁装饰×1，设置在造好的房间里。

4. 再次在金字塔中建造任意面积的房间，制作床铺×1（不限种类）、椅子×1、照明×1（不限种类）、梳妆台×1、插花×1、名字挂壁装饰×1，设置在造好的房间里，与亚曼对话完成任务。插花需要用20个创造师之心来开启配方。

### 海岸袭击战

1. 与席德对话，把居民们叫来空荡岛·红，跟着露露前往海岸。

2. 与席德对话，选择"是"触发战斗，与之前岛屿的袭击战一样要打数波敌人。敌人波数多而且也不好对付，建议用居民名册叫更多能战斗的人过来。胜利后传送去"船埠"。

3. 打倒再度来袭的怪物群，然后与船长对话。

4. 选择任意一个航路出发，途中会触发遭遇哈贡教团的剧情。

5. 打倒船上的怪物群，触发剧情，与席德对话选择"否"。

6. 进入牢房后上床睡觉。

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

# 第4章 监狱岛

监狱岛相对来说是比较线性流程的一个关卡。

## 牢狱生活

■道具全部被拿走，如果想把床带走的话会被骂。

■打开牢门与席德对话，前往目标位置，到达后触发剧情。

■与带感叹号的看守长对话，把包心菜种子种植在耕好的田地上。种好后与看守长对话。

■与看守长对话，向东侧前进，与带标记的囚犯对话。返回田地种植包心菜种子，与看守长对话触发剧情。

■与感叹号标记的骸骨对话，前往标记的牢房，进入牢房后上床睡觉。

■前往目标位置的广场，然后去旱田与看守长对话。用火把给麦秆堆点火，然后与看守长对话。

■与席德对话，前往目标位置与怪物婆婆对话。坐上怪物婆婆身后有标记的长椅。与席德对话，选择“是”。

■与感叹号的骸骨对话，前往标记的牢房。进入牢房后上床睡觉。

■前往目标位置的广场，点名后前往旱田与看守长对话。种植 32 个包心菜种子，种好后与看守长对话。与席德对话，再与标记的 4 个囚犯对话。

■与怪物婆婆对话，获得特殊道具怪物大师指环。这种道具能够驯服怪物，与本篇作品一样，部分怪物被打倒后会站起来，这些就是能成为同伴的怪物，把怪物的饲料交给这些怪物，就能驯服它们。

■把“怪物的饲料”交给史莱姆，然后给它取名字。

■史莱姆的态度竟然意外的嚣张，坐上长椅选择“是”，与感叹号的骸骨对话，返回牢房。

## 逃狱计划

■与史莱姆对话，对床按□键。

■徒手破坏床下面的 2 个方块，来到地下室调查罐子。获得某种笔记。

■把笔记放在木板桌上，调查笔记，与史莱姆的对话中选择“是”，正式开始逃狱计划。

■与史莱姆对话，破坏砂墙壁前进，如果路被堵上的话，木箱方块也是可以空手破坏的。

■来到焚化场，阅读标记的木板。前往目标位置，打开门与船长对话。

■登上楼梯，调查上锁的门，从过来的道路原路返回，与史莱姆对话。

■返回牢房，把床下被破坏的 2 个方块填上。然后把床放回填好的地板上睡觉。

■前往早上的点名，与看守长对话。与席德对话，跟着他后再度对话，然后与标记的囚犯对话选择“是”。

■向北前进，与感叹号标志的骸骨对话获取钥匙。

■使用钥匙打开焚化场的门，破坏标记位置的 5 个骨头并回收。要小心天国之炉里的石像会喷出火焰，别忘了回收宝箱里的药草。

■返回看守的位置与其对话，然后返回田地触发剧情。

■避开典狱长食人魔的攻击，逃进空的牢房。正面右侧有空的牢房。

■进入牢房，剧情后再度靠近牢门触发剧情。休息过后与骸骨对话，靠近大木锤的牢房。登上楼梯与骸骨对话。

■靠近惩戒房出口附近的某个宝箱，与席德对话，前往田地。

■与怪物婆婆对话，与在田地里的看守长对话。破坏田地附近生长的绿色杂草。

■与怪物婆婆对话，把枯草和苦香菇放入平底锅，获得怪物的饲料。这两种材料都可以在田地附近找到，顺便也可以把包心菜放入平底锅料理，获得更好的食物。

■与怪物婆婆对话，获得配方“大木锤玩偶”，再度与怪物婆婆对话，破坏标记位置的木箱找出工作台。制作大木锤玩偶，完成后与怪物婆婆对话。

■与骸骨对话，登上看守台，用砂方块填补 10 个空缺位置，再度与骸骨对话。

■前往东南方向的看守台，与骸骨对话，然后登上看守台，用砂方块填补 10 个空缺位置。返回旱田那边与骸骨报告。

■与席德对话，可以和旱田的囚犯交流一下情报，和看守长左侧木板平台上的囚犯对话可以获得“色色的书”。返回怪物婆婆那边坐长椅到傍晚。

■与骸骨对话拿包心菜，按照骸骨看守的要求把色色的书放在木板桌上，这样晚上的巡逻就会变得松懈了。返回自己的牢房，把床和砂方块都破坏掉，前往地下。

■与史莱姆对话，使用地下通路前往焚化场，路上收集一下砂方块，后来会用得上。打开焚化场的门来到外面，虽然看守的眼睛都比较瞎，但是被发现的话会被扔回牢房。

■跟着史莱姆走，走一段路后骑乘史莱姆登上山崖，前往惩戒房，路上要通过跳跃和藤蔓前进，也可以用砂方块搭路。来到目标位置破坏砂方块，就可以直接摔到惩戒房门口，记得骑乘史莱姆以免受伤。路途中若不小心摔下地面，要在没有光照的地方前进，要是被光照照到的话会被看守发现。

■开启惩戒房入口右侧的宝箱，获取钥匙，前往大木锤的牢房。

■使用钥匙打开大木锤的牢房，打倒大木锤，在骑乘史莱姆的状态下攻击它最有效，然后把怪物的饲料交给它，让它成为同伴。把大木锤玩偶放置在大木锤的牢房里蒙混过关。

■骑乘史莱姆，前往惩戒房出口左侧的目标位置，接下来会不断出现目标位置指引主角一步步返回焚化场。除了地面那条路以后其他路线与潜入过来的时候没什么区别，注意走地面的时候不要骑乘史莱姆，万一被看到了也可以疾驰逃离看守的追捕。

■进入焚化场，原路返回地下室，与史莱姆对话，返回牢房把床和砂方块重新放好，然后睡觉。

■早上抽查的选项选哪个都不要紧。与席德对话，前往广场，来到田地与怪物婆婆对话。再度与怪物婆婆对话，制作锤子贴纸。

■坐上长椅选“是”，与感叹号的骸骨对话获取包心菜，返回自己的牢房。

■前往地下室与史莱姆对话，在标记位置贴上锤子贴纸，大木锤会根据这个贴纸挖掘墙壁。

■与席德合流并史莱姆对话。与席德对话，出现土墙壁的话贴上锤子贴纸让大木锤开路。进入焚化场前右侧的土墙壁是出口的通路，挖到尽头后往左侧的土墙壁贴上贴纸继续挖。

■打倒感叹号标记的腐烂尸体，然后给予怪物的饲料让其成为同伴，向东侧前进。顺带一提这具腐烂尸体应该就是脱狱王摩科司，不妨给它起这个名字。

■触发与副典狱长的战斗，它会不断召唤杂兵出来，所以全力攻击它即可。胜利后把原本的道具取回来，破坏标记位置的墙壁。

■来到外面前往船坞，与船长对话，返回空荡岛，逃狱计划成功！




■之前把色色的书放到桌上的话会吸引看守来这里看，潜入会轻松不少。

# 间章3 空荡岛

## 红色开拓地·续

■与露露对话，跟着她走，再度对话获得派对台的设计图。

■完成设计图，与露露对话选择“是”，与席德对话选择“是”，举行庆祝成功脱狱的派对！

### 打造金字塔·3

1. 与席德对话，传送至“红色开拓地”，与露露对话获得金字塔设计图 3。

2. 与白爷对话，制作钟并设置在喜欢的场所。

3. 与翁芭对话，在金字塔中制作任意大小的房间。在工作台用创造师之心获取标价牌、竹箱、道具店挂壁装饰的配方，并制作道具店挂壁装饰 ×2、竹箱 ×2、桌子 ×1、标价牌 ×1，把这些道具设置在造好的房间里成立道具店的条件。与翁芭对话完成任务。

4. 与马西莫对话，在工作台制作 200 个轨道，在金字塔中连接 200 个轨道，完成后与马西莫对话完成任务。

5. 与翁芭对话，传送至“船坞”，与船长对话前往地图右下的亮亮岛。

## 素材岛

| 岛名 | 上半部分素材奖励 | 下半部分素材奖励 | 强敌 | 强敌掉落 |
|---|---|---|---|---|
| 亮亮岛 | 铜 | 银 | 死神骑士 | 死神骑士雕像 |
| | | | 烟雾云 | 配方“风神之盾” |
| 隆隆岛 | 煤炭 | 铁 | 史莱姆王 | 配方“闪避服” |
| | | | 舞蹈宝石 | 舞蹈宝石雕像 |

1. 按照之前素材岛的做法，在岛上调查各种各样的素材，此岛屿奖励的无限素材为银和铜。此岛屿会出现牛，悄悄接近并抚摸它会让其成为同伴。

2. 如果找到怪物奇美拉的话推荐打倒它后给予怪物的饲料让其成为同伴。这样骑乘它就能登上高处。

3. 寻找创造师百景，大约在岛屿的东南方向，进入建筑内与里面的商人对话，让其成为同伴。

4. 返回船埠，与船长对话返回空荡岛。

## 打造金字塔·4

1. 传送至“红色开拓地”，居民们做完金字塔设计图 3 后与露露对话。

2. 与马西莫、米尔兹对话，选择喜欢的设计图，选择“是“，获取金字塔顶设计图。接下来等待设计图完成即可，完成后与露露对话。

3. 两个开拓配方都完成后调查红色石板，主角和席德提升力量。前往山顶，与白爷对话，前往船埠与船长对话，再度与船长对话前往地图左侧的新岛屿穆恩布鲁克岛！

# 第5章 穆恩布鲁克岛

本岛屿是以城堡再建以及防御任务为特色的岛屿。由于敌人的袭击非常频繁，而据点的守备也比较充足，建议玩家集中进行建设推进进度便可，不需要刻意参与战斗。

## 战斗永不停息的岛屿

■与感叹号标记的少年对话，跟着利克走。

■与穆恩布鲁克王对话，制作解毒草，素材在附近可以收集得到，做好后把它交给国王。

■与阿妮莎对话，制作药草，有多少做多少。跟着利克走，如果利克停下来的话与他对话。

■靠近标记的怪物，打倒怪物群，与利克的对话中选择“是”。

■与阿妮莎对话，把获得的城堡墙壁设置在标记的 7 个位置。

■制作尽量多的回复道具，与席德对话选择“是”，打倒怪物群完成战斗。敌人无法破坏城堡墙壁，打倒从门进来的敌人就好。

■与阿妮莎对话，跟着利克走，到达高台时与利克对话。侦察完后返回据点，与阿妮莎对话完成任务。

## 村民委托

1. 与利克对话，获取标记位置的石工作台、柴火、火炉、铁砧。把获取的道具设置在最初的据点王座之间，路途会遭遇敌人的袭击但是无视即可，与利克对话完成任务。

2. 与杰洛姆对话，挖掘标记场所获取马铃薯。在柴火上料理马铃薯，获取烤马铃薯。与杰洛姆对话，把料理交出完成任务。

3. 与阿妮莎对话，制作木制床铺×6。把 6 张床设置在王座之间，与阿妮莎对话交任务。

4. 与阿妮莎对话，获取钟区的设计图。先做木门放置好，回收北侧的 6 个城堡墙壁，注意城堡墙壁非常坚硬，不推荐用蓄力锤破坏。把城堡墙壁按照设计图摆放，完成设计图。

5. 与利克对话，接下提升创造等级的任务，把创造等级提升至 1 会有新同伴加入，村民会根据所穿的服装来决定自己的职责。获得了种子的话，可以给城堡的地板放入土，扩张田地。

## 国王的命令·1

■与国王对话，确定正式目的：重建穆恩布鲁克城。

## 重建穆恩布鲁克城

1. 与阿妮莎对话，获得陷阱带刺陷阱的配方。制作 30 个带刺陷阱放置在钟区前完成任务。如果要触发下文提及的轻松升等方法，那么此时就先不要交任务。

### ◆支线要素

此阶段有一个轻松赚经验的方法，目前袭击城堡的怪物刷新点是固定的，因此玩家可以利用这一点在刷新点制作陷阱房间，把怪物们关在里面自动消灭。具体方法是在刷新点的位置放置 50 个左右的带刺陷阱，然后用雪之类的方块围着陷阱叠 3 格以上的高度。这样怪物刷新的时候大概触发 3 次陷阱的攻击判定，怪物就会被消灭，利用这个方法挂机就可以轻松升到 30 级，还能顺便收集铁和煤炭。




▲轻松升级，只是要花费点挂机时间。

2. 与阿妮莎对话，获得旱田区的设计图和锤子升级的配方。完成设计图的内容，必要的素材依然是去之前的废墟获取。

3. 与杰洛姆对话，制作罗德大桌、地图、人型棋子 ×2。选择任意地方建造房间，推荐马铃薯田周围，然后把上述道具放置进房间，把地图和人型棋子都放在桌子上。

4. 与佐赛儿对话，给予标记的 3 人铁制武器，推荐钢铁剑（26 级获得配方）。如果事先就给好武器的话，这里就直接算完成任务。

5. 与阿妮莎对话，前往目标位置获取 30 个大理石，升级后的战锤用炸裂锤技能可以一下破坏大量的大理石。与阿妮莎对话，获得城墙的设计图，完成设计图的内容，碰到龟裂的墙壁要破坏掉换上新的才算数。怪物的刷新点会改变，同时会有新怪物行尸出现。在门之类的怪物通行路上设置陷阱。

### 据点袭击战

给包含席德在内的 7 人准备现阶段最强的武器，迎接袭击战。

注意猎首族会回避陷阱，并飞越城壁袭击过来。

## 村民委托

1. 与阿妮莎对话，破坏标记的地板方块进入地下仓库获得魔法工作台。魔法工作台能够制作“火焰剑”，必要素材从怪物炸弹岩身上掉落，第 3 章时也遭遇过，用锤子攻击最有效果，位于据点的东南方向。

2. 与佐赛儿对话，往据点北侧前进，到达目标地点遭遇哈贡骑士团袭击，注意它们开护罩防御的时候不要攻击。再度前往目标地点，破坏紫色水晶获取魔力水晶。如果事先已经获取的话会直接完成任务。

3. 与阿妮莎对话，从地下仓库的宝箱里获取雷之石，再获取附近的石制圆柱，与之前取得的魔力水晶结合，用魔法工作台制作迪恩护罩。把护罩设置在城壁上的 6 个地方，在设置后马上会遭到怪物群袭击，因此也要在门口事先准备带刺陷阱。

4. 与利克对话，接下提升创造等级的任务。

5. 与杰洛姆对话，制作铸造厨房（素材所需的土在据点外能找到）、收纳箱、水井各 1，放入空房间内建成城堡厨房，村民会开始把料理放入收纳箱里。

6. 与佐赛儿对话，制作急救套件、木箱、椅子（种类不限）各 1，摆放在一起满足急救组的条件（急救套件放在木箱上）。能制作玻璃的沙被埋在城堡的地板，可以破坏掉雪方块寻找。负伤的同伴会使用急救组回复体力，不过倒下的话还是需要玩家把他们抱回床上。



▲沙会埋在雪下。

7. 与杰洛姆对话，学会料理蔬菜牛肉炖汤。基本上是最实用的料理了，既能满足饱腹度又可以提升攻击力。材料是马铃薯、生肉和水，马铃薯从田里获取，怪物猎首族会掉落生肉，水只要是干净水即可。要使用水的场合，需要用水壶往砖造厨房倒水。做好后交给杰洛姆完成任务。

8. 与阿妮莎对话，把魔法工作台、水晶球、圆软垫、香炉各 1 设置在房间里，建成魔法研究所。

9. 满足提升创造等级的条件，把创造等级提升至 2，从此以后只要在收纳箱里放入必要的材料，使用设计图建筑的时候村民就会来帮忙。与利克对话完成任务。

■又一次迎来大型袭击战，别忘了给新加入的同伴装备钢铁剑。开战时使用蔬菜牛肉炖汤提升攻击力，注意妖术师的魔法可以穿过迪恩护罩。

■与阿妮莎对话，完成城门的设计图。需要自己收集建筑材料，其中大量需求的大理石，以大地图为标准，翻过据点上侧的山就能找到。注意收集来的素材要放在城门附近的收纳箱内，这样村民会帮忙建筑。

## 中 BOSS 战 食人魔

与席德对话，追上前往敌军据点的席德，触发袭击战。

陷阱的数量是轻松致胜的关键，只要把带刺陷阱大量铺在路上，那么战斗开始后在据点内使用大弓攻击就能轻松获胜。

## 国王的命令・2

■与国王对话，获得魔法火种石。制作罗德篝火，设置在标记位置上，以后据点再也不会积雪了。

■前往标记位置观察士兵的状况，三兵团登场。推荐武器使用火焰剑，伤害会大量提升。

■与国王对话，到达目标位置后触发战斗，别忘了点亮附近的指引珠。与席德对话后触发第二场战斗，打到中途战斗结束，与席德对话。

### ◆支线要素

寻找席德时过桥前的东侧有支线任务可接，用 5 把铜剑和老婆婆交换 9 个天使醒神药，铜剑直接从士兵身上换下来即可获取；再次与老婆婆对话可以用 5 个铁剑换 10 个金；最后一次与老婆婆对话可以用 5 把钢铁剑交换 1 个世界树之叶。

■调查教会里的棺材，与蜜特对话，制作 3 个棺材并设置在目标位置，教会西侧就有工作台。接着把 3 具尸体放在棺材里，用雪埋好后，制作 3 个石制墓碑并放置在目标位置，虽然拆旁边的墓碑也可以满足条件，不过还是重新制作 3 个吧。与蜜特对话，返回据点，再与蜜特对话让其成为同伴。

■与国王对话，要完成 3 个目标，获得世界树之露。

■再次遭遇据点袭击战，在据点前设置好足够数量的带刺陷阱或是迪恩护罩，已经打过那么多场应该经验丰富，没有太大难度。

## 打倒兽魔兵团!

1. 与利克对话，获得反兽魔兵团设计图，完成设计图的内容，从城堡东南侧的洞窟附近获取大理石。切记把建筑材料放入收纳箱内。

2. 与佐赛儿对话，前往东南方的船坞。想要进入军船的话先离开，找一个高点的地方用风之披风飞到船尾标记位置，再从船尾的空洞处进入内部。接近伪装成史莱姆的霍赫，获得变身法杖。

3. 使用变身法杖能够变成大木锤或雪怪或史莱姆的模样，变成大木锤的话能够用锤子破坏方块，在变身状态下无法战斗。与冲锋兔对话进入牢房。

4. 先与牢房里的人对话，用 R1 键解除变身后再次对话。再次变成怪物，与白银恶魔对话。走楼梯来到甲板，然后从甲板前往船尾与雪怪对话。最后去甲板从赤色兽人处打探出弱点，然后与佐赛儿对话。

### ◆支线要素

军船附近有兽人想要 5 个生肉，可以交换红豆三明治。打附近的猎首族和冲锋兔就可以获取生肉。

5. 制作基拉地板和地板开关，继续完成设计图的内容。设计图完成后与杰洛姆对话，制作 2 个守卫篝火放置在目标位置，此时对兽魔兵团设计图才真正完成。

6. 触发中 BOSS 战，与兽魔兵团长战斗，放置足够数量的基拉地板和迪恩护罩便能轻松获胜，注意要把敌人引向陷阱的位置。陷阱太过强大，基本只要放得多就能无脑获胜。胜利后本阶段任务完成，但是飞行兵团马上就会出现，顾名思义它们会飞过来直接入侵城堡，目前只能在它们降落或利用城墙的高低差进行攻击。此阶段后只会出现空袭过来的怪物。

7. 追上蜜特与其对话，可以自行选择埋葬士兵。

## 村民委托

1. 与肌肉男对话，与阿妮莎对话，完成其他任务等待训练结束，结束后村民们会转职为士兵。

2. 与利克对话，接下提升创造等级的任务。

3. 与普特对话，在城堡的厨房里放置桌子、炖煮大锅、餐具各 1。

4. 与霍赫对话，在房间里配置收纳箱、栅栏 ×2、武具装饰（种类不限）×4，只要把武器放入收纳箱内，村民就会自己装备。获得手掷炸弹的配方，往军船那边前进会发现怪物炸弹岩，用锤子攻击它们可获取制作素材。

5. 与佐赛儿对话，在房间里配置立矛架 ×2、士兵用假人 ×4、木栅栏 ×4，建成训练所。

6. 敲钟提升创造等级，升级后会增加 6 个士兵，要给他们装备新武器。其中绿色兵是回复兵，蓝色兵会使用回旋斩，红色兵能使用提升防御力的咒文。

## 打倒飞行兵团!

1. 与利克对话，获取反飞行兵团设计图，和之前一样，把必要的建筑材料放入收纳箱内。

2. 与普特对话，又是喜闻乐见的间谍环节了，拿着变身法杖前往野营地。进入野营地前变身，与感叹号怪物对话，目标是收集 6 个拨风羽。

3. 格里姆林 A 的问题答案：是否航空兵团→否；兽魔兵团长是否雪怪→否；格里姆林是否 3 人→是。

4. 格里姆林 B 把羽毛藏了起来，前往西侧的毒沼处，在敌人视线看不到的地方解除变身，用水壶吸取飘浮着木箱的毒沼就能发现沉在里面的宝箱。

5. 格里姆林 C：与其对话后进入宝物库，但因为被照妖镜看破而进入战斗，胜利后获取拉之镜。顺带一提根据《勇者斗恶龙 2》的彩蛋，把拉之镜对蒙佐拉岛上的小狗使用能让其恢复本来的面貌！？

6. 与桥对面的贝比尔对话，获得巴基真空机的配方。

7. 用拉之镜寻找潜入城内的怪物，对标记的 3 人使用，然后对其他 NPC 使用，照到了其中一个怪物就会触发战斗。战胜后与普特对话完成任务。

8. 制作巴基真空机，完成设计图后与利克对话，触发中 BOSS 战。多



▲此处解除变身，用水壶吸收毒沼泽。

准备一些手持炸弹。

9. 与飞行兵团长交战，依然是准备足够的陷阱迎战。面对敌军行进的正面，利用巴基真空机击落敌人，然后依靠基拉地板和手持炸弹进行范围输出。可以适当设置栅栏和大弓用以迎击，附近可以准备一些急救组给同伴们回复用。最后飞行兵团长出现，先打倒它身边的杂兵，再集中攻击它即可。胜利后恶魔兵团出现。

## 村民委托

1. 与利克对话，接下提升创造等级的任务，等级提升至 4 后又会多出 4 个新士兵。

2. 与蜜特对话，获得教会的设计图，把足够数量的建筑材料放入收纳箱中，完成设计图的内容。

3. 与杰洛姆对话，挑选放置有 2 个篝火的房间进行扩建，把隔着王座的房间的墙壁打通即可。然后制作王座 ×1（材料坏掉的王座就是房间里的王座）、挂毯 ×4 放入房间内，完成王座之间。

4. 与霍赫对话，制作 3 个发射炮台并放置在目标位置。

## 打倒恶魔兵团！

1. 与阿妮莎对话，获得反恶魔兵团设计图。依然把建筑材料放入收纳箱内加快进度。

2. 与霍赫对话，前往冰塔，与目标位置的大木锤对话，得知变身为雪怪可以抵御寒冷环境。

**◆支线要素**

来到雪山小屋传送点附近，与标记的杀戮机器对话，选择“否”，它想要看兔女郎但是来错了岛屿。用变身法杖可以低几率变成兔女郎，变身成功后再与它对话获得 2 个雷之石作为奖励。

3. 维持雪怪的模样进入冰塔，与怪物对话触发战斗，胜利后开启宝箱获得 4 个千年冰结晶。

4. 返回据点制作夏德陷阱，流程和之前一样，完成反恶魔兵团设计图后触发中 BOSS 战，与恶魔兵团长交战。依然是陷阱够多便能轻松胜利的一战，不过要注意恶魔兵团长的攻击能够破坏城堡墙壁或是陷阱，要利用夏德陷阱冻结敌人，牵制它们的行动。

■与利克对话，完成地牢的设计图，这个要自力完成，地点选择地下仓库。

■触发中 BOSS 战，经典敌人独眼巨人登场，HP 非常高，算是考验玩家据点强化能力的一战。

## 国王的命令·3

■与国王对话，目标是迎击这个岛屿的 BOSS 亚特拉斯，获得副塔的设计图 1，再度与国王对话，建筑材料终于可以不用玩家自己准备了。

■与蜜特对话，目标是获取力量宝珠，从北侧的女神像开始，往西侧飞翔。若路途接触了龙卷风的话斗篷会解除，但马上按○键又可以重新开启。

■调查指引珠，前往灯台上层。追上格里姆林打开门，会被弹入水池，从水中前往中心部。利用弹跳床来到上层，以绿色的方块灯为目标弹跳。

■黄色的方块灯有 2 个地方连接在一起，中间有个宝箱怪。还有一个黄色的方块灯前有个冲锋兔玩偶。

■登上绿色方块灯的平台，在上层触发战斗，胜利后开启宝箱获得力量宝珠，返回据点。

■与利克对话，把力量宝珠设置在台座上，获得副塔的设计图 2。

■与霍赫对话，目标是获取魔力宝珠，前往地图最北侧的萝拉之门。

■追上贝壳史莱姆，在水下一边碰触从卷贝里冒出的空气泡泡回复活力槽，一边前进，注意躲避麻痹水母。

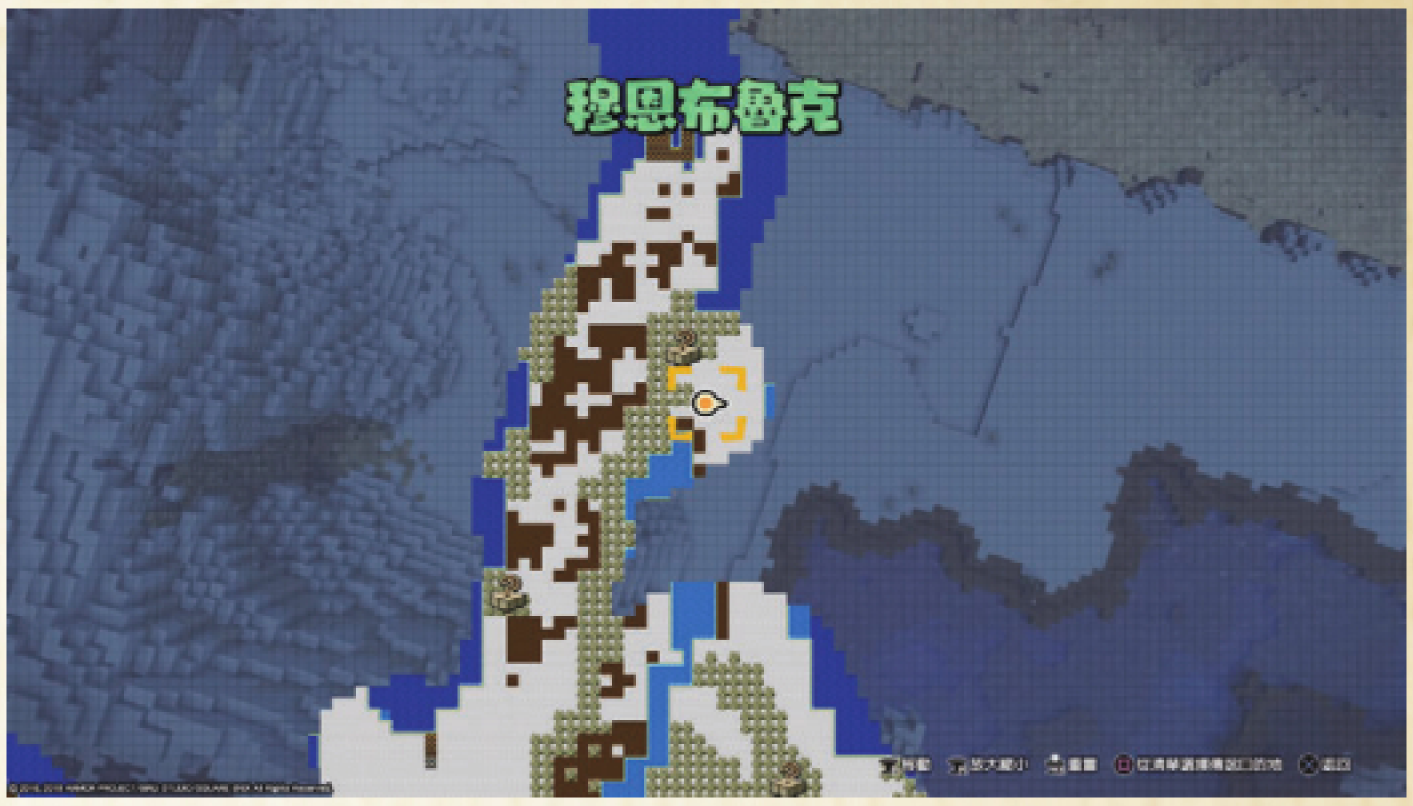
■来到深处触发战斗，胜利后开启宝箱获得魔力宝珠，返回据点与利克对话，把魔力宝珠设置在台座上。获得主塔的设计图。

■与利克对话，目标是获取勇气宝珠，装备并使用勇者旗帜，它能让穆恩布鲁克岛上所有的士兵都服从于主角。挥动旗帜能够提升士兵的士气与能力值，发动回旋斩的操作进行士兵的集合或解散，然后与利克对话完成任务。

**◆支线要素**

如图所示位置能找到岛屿的强敌蓝龙，战胜它们后能获得配方“盖亚之剑”和“盖亚之铠”，也是目前流程最强的武器和防具。挑这个时间点挑战是因为此时获得勇者旗帜后战力会增强不少，蓝龙的对应方式很简单，只要尽量不站在它前方，看到它蓄力后远离就能安全战斗。




■与国王对话，挥动勇者旗帜能够 3 段强化同伴，前往隆达露琪亚。与标记位置的史莱姆对话，进入洞窟，途中会触发战斗，来到目标位置破坏冰壁来到外面的空间。

■与标记的大木锤对话，得知这个世界的真相，然后前往下一个目的地。与西侧的独眼巨人对话，继续前进。在能够观察城堡外观的场所稍微前进，能看到绿虫沙发 · 头放置在树木下。

■与萝蕾西亚的王对话后触发战斗，叛徒现身，依然是挥旗强化同伴，可以坐山观虎斗，也可以在强化同伴后更换武器加入战场，这样战斗效率会更高。胜利后调查恶魔神官获得勇气宝珠，返回穆恩布鲁克城触发袭击战。

■面对中 BOSS 红龙，虽然要打 8 条龙，但只要装备够好，专心挥动旗帜就能获得胜利。与国王对话完成任务。

■等待主塔设计图完成，与阿妮莎对话，获得米纳迪恩炮的设计图，开始制作米纳迪恩炮。

■与阿妮莎对话，把勇气宝珠设置在目标位置。

■与阿妮莎对话，打开锁把席德救出来。席德要和我们分手，与阿妮莎对话，剧情后触发本岛屿的 BOSS 战。




**BOSS 战 亚特拉斯**

米纳迪恩炮的使用方法为调查勇气宝珠，瞄准敌人进行炮击，但发射一次后需要等待一段时间过后才能再次发射。

开场就给亚特拉斯来一发大炮，但亚特拉斯会防御它的弱点（眼睛）。击退数波怪物群后 BOSS 才会出手。此阶段要通过跳跃回避 BOSS 的冲

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

击波，注意被冲击波打中的话会被打飞至空中，回避成功后BOSS会陷入疲劳状态，召集队友一起去攻击BOSS，BOSS血量降到一定程度后主角会自动传送到大炮的地方，用大炮瞄准BOSS的独眼发动攻击。用大炮射击一次后，BOSS会继续召唤怪物群来袭击据点，但此时它不会袖手旁观，而是不断在场外放冲击波，要看准它的动作跳跃回避。消灭怪物群后BOSS会用棍棒砸地，此时要根据冲击波的轨道以左右两侧回避，冲击波的速度会越来越快。接下来步骤与第一次相同，再次瞄准独眼发射大炮就能获得胜利。

■胜利后拾取肇始纹章，与国王对话，修复纹章让其变为王家纹章。

■与国王对话，把王家纹章设置好，正式完成所有的国王命令。

■与席德、霍赫对话，与阿妮莎对话开始烟火大会，等拍完照再与他对话。

■与阿妮莎对话，与能够成为同伴的村民对话，把设置好的陷阱回收好再返回空荡岛，结束穆恩布鲁克岛的冒险！

## 穆恩布鲁克岛的创造师谜题




①通过红色弹跳床来到上层，回收此处的篝火，然后通过楼梯下到谜题石碑的位置，把篝火按照对称的位置放在石碑旁解开谜题。

②顺着谜题石碑后方的冰方块叠高来到上层，会发现水源，破坏冰方块让水流到石碑的位置就算解谜。但实际上只要破坏石碑附近多余的方块，然后用水壶倒水填满水池就能解谜。

③把石碑左侧的雪堆弄成和右侧同样的模样就能解谜，要做到这点需要通过旁边的楼梯来到上层，然后把左侧的方块摆放得和右侧一样。接下来等下层积雪后才能算完成谜题。

④把石碑旁的花和石头分别用手套搬到中央的雪和土上就能解谜。



⑤把蜡烛放置在正面朝向的女神像前就能解谜。

⑥把左侧的木箱堆成和右侧相同模样就能解谜。

⑦和谜题③类似，要把天花板弄成史莱姆的形状才能让下层积雪变成史莱姆的模样，实际上只要破坏堆在上面的冰方块即可，依然是要等到积雪完成才能算解谜。

⑧先把石碑右侧的雪方块破坏掉，按照左下角图示的配置方式摆放花朵和草丛，用手套来搬。

⑨把石碑左侧的雪屋用雪方块配置成右侧的史莱姆雪屋模样就能解谜。

⑩把左右两侧的家具按照上下对称的模样配置即可解谜，如下图所示。



# 间章4 空荡岛

■和之前一样，活用穆恩布鲁克岛获得的配方开拓空荡岛。前往山顶与白爷对话，调查蓝色石板。

## 蓝色开拓地

### 蓝色石板开拓配方

1. 与露露对话，开拓石板左侧的荒地，跟着露露前进。升级空荡岛工作台，这次开拓要用到穆恩布鲁克岛的配方。

**◆支线要素**

此时再次获得拉之镜，把它用在蒙佐拉岛的狗上面会有彩蛋发生！

2. 与霍赫对话，前往新的素材岛冷冷岛，让怪物雪怪成为同伴。前往冷冷岛需要200个心，建造各种各样的房间来获得心。

3. 冷冷岛由于满布冰雪，用火焰剑伤害比较高。为了获取石材的无限使用奖励，需要调查雪山里设置的温泉，染料矿脉·粉色也是在温泉下面发现，别忘了用水壶吸一下温泉水，可以发想出新的配方。让明星奇美拉成为同伴来探索岛屿吧，收集500个左右的冰，以后会用得上。让雪怪成为同伴，探索好岛屿后就可以回去与霍赫报告。强烈推荐寻找此岛的强敌“金属猎人”，战胜它所获得的配方“隼之剑”是获得游戏中最强武器的一个关键，正面攻击它不太容易对付，对准备些基拉地板用陷阱杀法就能轻松胜利。

4. 制作冰棒，在地面上设置制作雪原。完成雪原后，创造师城建筑进度达20%时触发剧情。

5. 与阿妮莎对话，设置在穆恩布鲁克岛上回收的魔法陷阱100个，当然越多越好，迎接教团怪物的袭击。

6. 与阿妮莎对话，触发袭击战，留意会破坏地形的敌人。

7. 创造师城建筑进度达60%时触发任务，与阿妮莎对话，然后分别与普特、佐赛儿、阿妮莎对话。

8. 与露露对话，建筑进度已达80%，修复坏掉的王座，让其成为王座。建造王座之间和国王寝室，两个房间要连在一起才能建成城堡。王座之间判定条件为：王座×1、挂毯×4、篝火×2，要注意黄金篝火不能算作判定道具；国王寝室判定条件为：国王大床×1、暖炉×1、高级椅子×1、高级照明×1、个人房挂壁装饰×1。

9. 城堡建成后与露露对话，调查蓝色石板。前往山顶与白爷对话。若再度调查蓝色石版，会出现追加的目标。

## 素材岛

| 岛名 | 上半部分素材奖励 | 下半部分素材奖励 | 强敌 | 强敌掉落 |
|---|---|---|---|---|
| 冷冷岛 | 石材 | 魔力水晶 | 金属猎人 | 配方“隼之剑” |
| | | | 狂战士 | 狂战士雕像 |
| 潺潺岛 | 大理石 | 土 | 白银恶魔 | 配方“毛皮外套” |
| | | | 流浪金属史莱姆 | 流浪金属史莱姆装饰 |

■与白爷对话，跟随它前进。开始制作空荡岛的标记创造师之旗，什么图案由玩家自己决定，只要彩色方块铺满整个平台就可以了，也可以参考白爷给的范本。

■与白爷对话，在目标位置插旗，此时若再次与白爷对话便会推进到最终章的剧情，暂时不能进行联机游玩、前往其他岛屿，小徽章交换，做好准备后选择“是”，突入最终章。

■剧情后拾取创造师之魂，与露露对话选择“是”。与恰可、佩萝、阿妮莎对话，做好准备出发，除了强力的装备以外还要带上创造师之魂和锤子。前往目标位置，打倒出现的怪物。

# 最终章 破坏天体席德

## 新神觉醒之地

■黑暗中往目标位置前进，触发战斗，席德没有硬直所以可以放心砍。

■切回主角，这里无法顺利使用风之披风，只能落地缓冲用，如果离开地图的话会被强制拉回。注意被席德的手腕打中会受到伤害。

■破坏方块自行建造立足处，与被困在平台上的金属史莱姆梅塔兹对话，跟在奇士姆身后逃入建筑当中。

■与被困在沙下的格林姆对话，然后叠方块继续跟着奇士姆走。来到据点与梅塔兹对话完成任务。

■与格林姆对话，用柴火料理扭动藤蔓，藤蔓在来的路上就有不少。把做好的扭扭通心粉交给它。可以做多一点素材给自己食用。

■与梅塔兹对话，调查深处的杀戮机器，获得能源回路设计图，回收周围的管子，然后按照设计图的样式重新设置。

■触发袭击战，与奇士姆对话开战，最后会出现黑色的食人魔，不过攻击方法和普通版是一样的，先清理它周围的杂兵再对付它。

■与格林姆对话，然后跟着奇士姆走，如果碰到吸取方块的球体是会即死的，一定要小心。中途触发剧情，然后跟着格林姆走，由于负伤的奇士姆，速度会比较慢一点。途中再度触发剧情，继续移动，与地裕克对话。

## 发展据点

■调查标记位置的工作台，再调查工作台旁边的棍棒，发现那是席德的棍棒。

■与梅塔兹对话，制作火把，携带火把点燃熄灭的火炬。

■与杀戮 G 对话，选择“是”，获得避难设施的设计图。

■与地裕克对话，前往目标位置，需要从破坏神的空壳里获得撕裂之小爪 ×5、伟大之鳞片 ×10、穿刺之巨角 ×3。虽然任务要求不多，但推荐带 100 个左右的伟大之鳞片回去。顺便在这附近打倒黑色的兽人获取 6 个毛皮，以后任务会用到。

■与地裕克对话，制作禁忌提炼台，用禁忌提炼台能够一次放入 9 个素材。以下为炼成物品。

伟大之鳞片→破坏沙、席德矿、铁铸块

撕裂之小爪→骨、铁铸块、土、席德矿

穿刺之巨角→铁铸块

炼成的结果不一定每次都相同，利用炼成获取素材，然后完成避难设施的设计图。

■与梅塔兹对话，制作创造师之钟，设置在标记位置。再度与梅塔兹对话，敲钟提升创造等级至 1，有新怪物加入当同伴。

## 创造师的方舟

■与杀戮 G 对话，目标是制作方舟，获得方舟底部设计图。

■与地裕克对话，制作收纳柜、邪教工作台各 1 个放置在设计图的地方，注意下面一定要放地板才算判定成功。

■与格林姆对话，往收纳柜里放入机械墙 ×50、铁墙 ×50。

■与格林姆对话，制作设计图所需的建筑材料，把这些材料放入收纳柜里。接下来等待怪物们建好设计图的内容。

■方舟底部完成后触发据点袭击战，战斗还比穆恩布鲁克岛的简单，胜利后获得勇者之盾。

■与杀戮 G 对话，制作排气阀，对杀戮 G 使用。

■与格林姆对话，获得车子的设计图，终于能开车了！毛皮沙发的材料毛皮在破坏神的空壳那边获取，前文已提及。设计图自力完成。

■与地裕克对话，学习开车的方式。跟着标记前进，突破黑色漩涡的时候需要油门全开，停止的时候用跳跃可以改变方向，按〇键上下车，只是这车的操作手感实在是一言难尽。到达目标位置让史莱姆和山魈怪上车，返回据点。

■与地裕克对话，前往标记位置，与多拉拉对话前往破坏圣堂，中途是一段飙车之旅，小心席德的手臂会破坏道路。在圣堂内部与神官幽束斯对话，破坏祭坛深处进入秘密宝库，获取宝箱里的材料。

■正面左侧的红色水池，里面沉着《创世录》，记载着前代创造师的记录。

■前往目标位置，与无赖汉对话，获得陈旧魔法炸弹，把炸弹设置在标记位置。

■获取贯穿大地之巨牙、咬碎之上牙、咬碎之下牙各 3 个，出现黑色的怪物，与其战斗。

■要前往 2 个目的地，先与不死骑士对话，目标位置的深处有宝箱可以获取世界树之叶。先说服在上层的两名骑士团成员，然后面对目标位置的方向飞降下来，与奇士姆对话，破坏它旁边龟裂的方块就可以走出去。

■与白银恶魔对话，前往目标位置。在全黑的洞窟里前进，无法用火把照明，但直接走到标记位置与怪物对话即可。

■ 2 个目的地的任务都完成后返回据点，与怪物们成为同伴。获得方舟的设计图。

■把完成设计图必要的建筑材料放入收纳箱，新素材的炼成如下：

贯穿大地之巨牙→席德矿、金铸块、玻璃、骨

咬碎之上牙→席德矿、金铸块、玻璃、木材

咬碎之下牙→席德矿、金铸块、玻璃、木材

■与幽束斯对话，建造新的房间，然后制作邪教的祭坛、禁忌提炼台、收纳柜、邪教火把、邪神像各 1，邪教花柱 ×2。建造 2 格的墙壁即可，不然 3 格的话照明摆在墙壁上不会触发判定。

■等待设计图完成到一定程度。与地裕克对话，接下提升创造等级的任务，升级后会再次有新同伴加入。

■与格林姆对话，制作超大盘怪物饭、收纳柜、砖造厨房各 1，超丰盛怪物饭的材料为：扭动藤蔓、腐肉、苦香菇。

■与奇士姆对话，制作收纳柜 ×1、奇怪的花 ×4、奇怪的大花 ×2 设置在房间里，房间在方舟内随便挑一个，完成诡异植物园，素材在据点附近就可以找到。

■创造等级提升后触发据点袭击战，BOSS 依然是黑色怪物，胜利后获得光之铠甲。

■与格林姆对话，前往目标位置收集 5 个发光之巨眼。路途会遭遇席德大手的袭击，简直就是生死时速，开车的时候要小心不要掉下去，不然会直接返回据点。与阿甸对话后进入红水里回收巨眼，虽然活力不太够用但是用于活力后也只会缓慢扣 HP 而已，可以慢慢回收不用着急。红水池里南侧的宝箱可以回收世界树之叶。

■与阿甸对话，与奇士姆对话，获得改造车库的设计图，能往车上加灯，这样地图东北侧的黑暗区域就能前进了。

■与阿甸对话，前往目标位置。洞窟里路上看到花的标记就要开始减速，不然很容易偏离正道。

**◆支线要素**

洞窟路中，左侧有一个开了的洞口，进入里面可以发现宝箱，可以回收世界树之叶，同时与旁边的死神对话可以让它成为同伴。

■来到船的位置，和久违的可爱骷髅船长再会！与船长对话，但先不要跟着它走，去船舱内回收闪电剑，调查当时露露被囚禁的牢房里的罐子，便可以获得这把剑。



■与船长对话，触发席德手腕的战斗，先躲开手腕扔过来的球，躲避要求的时间比较严谨，要在它抛出球后一段时间再奔跑回避才容易成功。在手腕敲击地面后对其进行攻击，冲击波则用跳跃来回避。

■离开前与船长对话，回收邪教的挂壁挂饰，返回据点后船长会成为同伴。

■与格林姆对话，把发光之巨眼设置在指定场所。与船长对话，把邪教的挂壁挂饰设置在任意场所。

■与杀戮G对话，触发袭击战，我方已经是数量上碾压敌方了。当黑色上级恶魔使出用手指在头上转圈的动作后，就代表它要使用全体攻击了。胜利后获得王者之剑。

■与杀戮G对话，用锤子把杀戮G破坏掉，完成超级终极飞车。

■与梅塔兹对话，此时若和地裕克对话可以得知他是马基尔的师傅。开车前往目标位置，打倒3只守护结界的黑色怪物，因为它们体力很少，接近后马上对其一顿射击就能很快击倒。

■与白爷对话，向目标位置前进，以蓝色火炬为标记前进。被黑色球体吸走的时候，用疾驰来摆脱。途中会碰到哈贡的3个部下，但可以无视它们跑掉。来到深处接近哈贡触发剧情，与席德对话，触发最终BOSS战。在这之前要准备好装备与回复道具，料理推荐怪物们送的超丰盛怪物饭，兼备提升攻击力和回复功能的料理，之前获取的世界树之叶也算是最后手段使用的回复道具。

### 最终BOSS战1　席德

BOSS的攻击方法有两种，一是从口中吐出火球，火球从上空落下，火球伤害不高，但是落在地面的火球残渣依然有吹飞判定；二是接近BOSS的时候会快速挥动2次手腕，由于伤害较高，所以接近战的时候不能贪刀。当提示“席德正感到难受！”的时候，正是攻击的时机。

后期BOSS会增加一种攻击方式，会在头上蓄力，出现黑紫色的能量后往地面进行叩击，发动动作比较慢，因此看到后可以全力进行回避，不然被打中的话会很伤。在剧情后给予席德最后一击，然后调查席德推进剧情。操作席德的时候随意走动等剧情触发，调查光球即可。操作席德调查主角，在目标位置获取药用叶子，调查工作台制作药草，交给主角。剧情后与席德对话，坐上超级终极飞车准备迎接BOSS的第2形态。

### 最终BOSS战2　最可怕的灾厄 破坏神 席德

骑上飞车，变成了射击和QTE要素结合的游戏。使用□键射击BOSS，然后回避它的攻击，途中会自动习得护盾，用护盾来保护自己，在最后习得米纳迪恩炮给予BOSS最后一击。

BOSS的攻击动作主要有2个，一是吐出熔岩石，横向判定非常广，要上下回避；二是连续扔岩石，如果被席德用棍棒打回去的话一发能造成200左右的伤害。在画面出现“破坏神席德被黑暗力量包围！”的提示后，激光便无法对破坏神造成伤害，还会经历好几次被狂揍的过程。但是经典的剧情杀会出现，大树之力会寄宿在激光当中，这之后激光能再次对破坏神起效。

最后阶段时BGM改变，破坏神会射出无数的紫色能量弹，推荐直接射击破坏能量弹，比回避更安全。画面出现“破坏神席德解放了力量！”提示时，会射出红色的破坏光线，主角会习得水镜护罩，在光线射中的瞬间按△键发动护盾反弹光线。最终画面提示能使用米纳迪恩炮的时候，在破坏神接近后马上发射米纳迪恩炮，击中后破坏神会陷入硬直，此时再打一炮给予它大伤害！当画面出现提示时按L+〇键发动必杀技终结破坏神。

■返回空荡岛，与露露对话，按照以前的路线来到神殿，但注意要跟着露露走，不然自己先跑过去的话是不会触发剧情的，露露也不会自动跟过来。

■与席德对话，剧情后迎来结局。

■读取通关存档，从空荡岛的王座之间开始游戏，在任意地方使用笛子前往目的地，破坏岩石救出白爷。与白爷的对话中习得创造师之锤的配方。席德会离队，但是用居民名册的话可以随时叫他回来一起冒险。调查工作台，习得破坏天体席德上的配方，这之后一周目正式结束，可以开始自由行动了，在空荡岛建设自己的世界吧！

## 通关后解放要素

①解放3个新的素材岛：
涛涛岛：1500心。
暗暗岛：3000心。
邪邪岛：3000心。

其中重要素材奥利哈尔刚可在暗暗岛获取，不妨先以解锁这个岛为目标。

| 岛名 | 上半部分素材奖励 | 下半部分素材奖励 | 强敌 | 强敌掉落 |
|---|---|---|---|---|
| 涛涛岛 | 沙 | 金 | 黄金人 | 配方“水镜之盾” |
| | | | 半鱼人 | 半鱼人雕像 |
| | | | 半鱼人之王 | 配方“死神之盾” |
| 暗暗岛 | 骨 | 油 | 食人魔首领 | 配方“破坏之剑” |
| | | | 金属史莱姆王 | 金属史莱姆王王冠 |
| 邪邪岛 | 破坏沙 | 席德矿 | 大魔神 | 配方“恶魔之铠” |
| | | | 红龙 | 配方“罗德之剑” |
| | | | 神秘人偶 | 神秘人偶雕像 |

②超级终极飞车解锁，可以乘着它自由飞行，配置在空荡岛的海岸上，可以随时通过传送来到车子前。

③让之前没能成为同伴的居民从故乡搬来空荡岛。不过1个区域只能放20人，利用居民名册来让他们搬家。

④最强武器的获得方式：前往暗暗岛打倒强敌食人魔首领，它会掉落“破坏之剑”的配方，制作出破坏之剑。素材奥利哈尔刚亦是在暗暗岛获取，通常矿脉隐藏在毒沼泽下面，初次去推荐用笛子来寻找，收集两个就能做剑。做出来后装备上破坏之剑，然后前往梳妆台改变武器的外观，外观对象选择“隼之剑”。然后再查看装备，发现一把126×2攻击力的变态武器就这样悄悄出现在你手上。

# 白金奖杯

## 白金综述

| 奖杯总数 | 31 | 铜杯 | 14 | 银杯 | 10 | 金杯 | 6 | 白金 | 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

奖杯设置方面，2代并没有延续初代的限时挑战课题，但由于主线流程长了很多，因此奖杯的整体耗时是初代的一倍以上。不过官方对奖杯的设计没有下狠手，比如几个图鉴完成度的奖杯，都不需要100%。总的来说只是耗费时间比较长，推荐一周目通关随意进行，在通关后再开始补完没有开启的奖杯。

| | |
|---|---|
| 白金难度 | 4/10 |
| 白金所需时间 | 约80小时 |
| 在线奖杯 | 无 |
| 最少通关次数 | 1次 |
| 有无可能错过的奖杯 | 无 |
| 奖杯BUG或事故 | 无 |
| 硬件需要 | 无 |

**新一代的传说中的创造师**（白金）
解锁条件　获得所有奖杯

**创造师见习生**（铜杯）
解锁条件　流程杯，从奴隶船上被扔出

**肇始之岛**（铜杯）
解锁条件　流程杯，从空荡岛启程出发

**万象回春大农园**（铜杯）
解锁条件　通关蒙佐拉岛流程

**水木清华的大地**（铜杯）
解锁条件　完成了绿色开拓地的目标
获得方法　完成主线流程所需的目标即可获取。

**淘金潮荣景再现**（铜杯）
解锁条件　通关奥卡姆尔岛流程

**大逃亡**（铜杯）
解锁条件　通关监狱岛流程

### 遗迹与绿洲的浪漫（铜杯）
**解锁条件** 完成了红色开拓地的目标
**获得方法** 完成主线流程所需的目标即可获取。

### 和平到来（铜杯）
**解锁条件** 通关穆恩布鲁克岛流程

### 创造师王国建国！（铜杯）
**解锁条件** 完成了蓝色开拓地的目标
**获得方法** 完成主线流程所需的目标即可获取。

### 最棒的搭档（铜杯）
**解锁条件** 通关破坏天体席德流程

### 创造世界之人（金杯）
**解锁条件** 拯救了幻影世界，流程杯。

### 成为创造师的第一步（铜杯）
**解锁条件** 首次建造了房间

### 迈向房间设计师之路（铜杯）
**解锁条件** 首次制作了房间配方

### 以最佳造型为目标（铜杯）
**解锁条件** 首次用梳妆台变更了外观

### 非常遗憾……（铜杯）
**解锁条件** 首次装备了诅咒装备品
**获得方法** 诅咒装备的配方为强敌掉落物，分别是：死神之盾→涛涛岛的半鱼人之王；破坏之剑→暗暗岛的食人魔首领；恶魔之铠→邪邪岛的大魔神。

### 华丽的螺旋攻击（铜杯）
**解锁条件** 用风之披风滑翔时以下落攻击击倒敌人

### 咕噜咕噜咕噜（铜杯）
**解锁条件** 在海中停留了 120 秒以上

### 拓荒精神（铜杯）
**解锁条件** 达成了 30 种开拓配方

### 资深创造师（金杯）
**解锁条件** 配方图鉴达成了 65%，或已达成的状态下查阅了配方图鉴
**获得方法** 光是习得配方不足够，必须要制作出来才能算作完成率。流程通关后完成率大概是 30% 左右，这之后要通过创造师之心解锁新配方然后把之前没做过的都制作出来。

### 物品收藏家（金杯）
**解锁条件** 物品图鉴达成了 50%，或已达成的状态下查阅了物品图鉴

### 怪物猎人（金杯）
**解锁条件** 怪物图鉴达成了 60%，或已达成的状态下查阅了怪物图鉴

### 超凡房间设计师（金杯）
**解锁条件** 房间配方图鉴达成了 35%，或已达成的状态下查阅了房间配方图鉴

### 哎呀，我找了好久呢（银杯）
**解锁条件** 启动了 12 颗指引珠

### 来，笑一个！（铜杯）
**解锁条件** 在拍照模式中拍摄了 10 张以上的照片

### 海中之王（金杯）
**解锁条件** 能够前往所有的素材岛了
**获得方法** 可以参考附录的全房间配方表格来制作更多的房间，房间种类越多且奢华度越高，在空荡岛里就越容易获取创造师之心来开启素材岛的路线。

### 深受爱戴的创造师（银杯）
**解锁条件** 在空荡岛获得了总计 3000 点的创造师之心

### 银色的诱惑（银杯）
**解锁条件** 打倒了 5 只以上的金属系怪物
**获得方法** 金属系怪物并不难发现，不仅奥卡姆尔岛上主线流程的矿道中会刷出，素材岛上也会出没。比如流浪金属史莱姆位于潺潺岛，金属史莱姆王于暗暗岛出没。在素材岛上探索时注意击倒即可。

### 传说中的怪物猎人（银杯）
**解锁条件** 打倒了 20 只以上的强敌
**获得方法** 各座岛屿上有 2～3 只强敌型怪物，判断的方式是击倒它们时并不是掉落普通素材，而是能获得诸如配方、雕像的特殊报酬，流程攻略正文中有根据素材岛的开启时机列出素材岛的强敌与掉落素材，可以参考该表格。

### 解谜狂热者（银杯）
**解锁条件** 完成了 15 个创造师解谜
**获得方法** 在流程攻略正文中，每个岛的流程最后都会附上创造师谜题的位置以及解谜方式，请参考上文。

### 超级宠物培育家（金杯）
**解锁条件** 让身上花纹最罕见的宠物成为了居民
**获得方法** 最麻烦的一个杯子，游戏中共有狗、猫、鸡、牛、羊这 5 种动物可以饲养，其中猫或狗养 2 只以上就能交配生下幼崽，所谓的“稀少品种”就要在多代繁殖之后才会诞生。接下来阐述一下步骤。

①以狗为例，要让两只小狗产子需要特殊作物“甜草莓”，这个作物需要在空荡岛上完成种植 10 种作物的任务才会解锁。解锁后草莓就有几率变成甜草莓。

②把两只幸运的小狗安排至同一开拓地内，并将这个开拓地里的其他动物或是怪物移走，然后建设饲育小屋（动物的干草床铺 ×2、饲料盆 ×2、麦稈堆 ×1）。

③准备大量陷阱，前往奥卡姆尔岛，把陷阱配置在独角兔的出现地点刷大量生肉，生肉用作喂动物的饲料。

④两只小狗的幸福度升满后，给它们分别喂甜草莓，它们就会产子。在产子前一晚存档，SL 大法直到生出两只白色的狗。

⑤把完成任务的父母狗转移走，留下两只白狗重复上面的步骤，直到白狗生出两只黑色的狗。

⑥继续重复同样的步骤，两只黑狗会产出罕见花纹的狗。

# 附录

## 全房间配方（含家具）

注：文中的素材如“床铺”指属于床铺系的道具全部都为成立条件，表格中不再特意标明；配方成立条件不惟一，比如用餐处除去种类 1 以外还有收纳箱 ×1、平底锅调理台 ×2、用餐桌 ×1 等成立条件，此表仅列出最单纯的组合方法供读者参考。

| 房间 | |
| --- | --- |
| 房间名 | 建造条件 |
| 首次建造的卧房 | 床铺 ×2、照明 ×1 |
| 大家的寝室 | 床铺 ×4、照明 ×2 |
| 热闹寝室 | 床铺 ×8、照明 ×4 |
| 整洁寝室 | 床铺 ×1、照明 ×1、柱钟 ×1、盆栽花 ×1 |
| 农家卧房 | 农具装饰 ×1、柴薪 ×1、床铺 ×2、照明 ×1 |
| 农家寝室 | 农具装饰 ×2、柴薪 ×2、床铺 ×4、照明 ×2 |
| 乡村山庄 | 农具装饰 ×4、柴薪 ×4、床铺 ×8、照明 ×4 |
| 肌肉男卧房 | 旅馆挂壁装饰 ×1、罐子 ×3、床铺 ×8 |
| 肌肉男旅店 | 旅馆挂壁装饰 ×1、罐子 ×3、床铺 ×8、照明 ×2、椅子 ×2 |
| 肌肉男旅馆 | 旅馆挂壁装饰 ×1、罐子 ×3、高级床铺 ×8、高级照明 ×2、椅子 ×2、橱柜 ×1 |
| 士兵卧房 | 武具装饰 ×1、床铺 ×2、照明 ×1 |
| 士兵营房 | 武具装饰 ×2、床铺 ×4、照明 ×2 |

| 房间名 | 建造条件 |
|---|---|
| 士兵宿舍 | 武具装饰 ×4、床铺 ×8、照明 ×4 |
| 洗澡间 | 淋浴器 ×2、挂壁巾 ×2、水盆 ×2、照明 ×1 |
| 男性浴池 | 淋浴器 ×2、挂壁巾 ×2、男子挂壁装饰 ×1 |
| 女性浴池 | 淋浴器 ×2、挂壁巾 ×2、女子挂壁装饰 ×1 |
| 暖和浴室 | 木桶浴缸 ×1、挂壁巾 ×3、水盆 ×4、椅子 ×1 |
| 烧柴浴池 | 木桶浴缸 ×2、挂壁巾 ×3、水盆 ×4、椅子 ×1、照明 ×1、柴薪 ×2 |
| 淋浴室 | 淋浴器 ×1、挂壁巾 ×1、屏风 ×1 |
| 透明淋浴室 | 淋浴器 ×4、挂壁巾 ×2、屏风 ×2、照明 ×2、窗框固定玻璃 ×4 |
| 暖和温泉 | 温泉 ×1、出水口 ×1、浴室椅 ×3、水盆 ×3 |
| 阴森浴室 | 红水 ×10 格、怪物标志（如教团旗子或教团挂饰）、浴室椅 ×3、水盆 ×3 |
| 四季如夏游泳池 | 游泳池 ×1、阳伞 ×1、休闲椅 ×1、热带饮料 ×1 |
| 简约厨房 | 收纳箱 ×1、柴火 ×3 |
| 用餐处 | 收纳箱 ×1、柴火 ×3、用餐桌 ×1 |
| 农家厨房 | 收纳箱 ×1、小麦袋 ×3、柴薪 ×2、柴火 ×3 |
| 农家食堂 | 收纳箱 ×1、小麦袋 ×3、柴薪 ×2、柴火 ×3、用餐桌 ×1 |
| 香菇厨房 | 收纳箱 ×1、香菇 ×1、柴火 ×2 |
| 香菇食堂 | 收纳箱 ×1、香菇 ×1、平底锅调理台 ×2、用餐桌 |
| 城堡厨房 | 收纳箱 ×1、平底锅调理台 ×2、水井 ×1 |
| 城堡食堂 | 收纳箱 ×1、平底锅调理台 ×2、水井 ×1、供餐桌 |
| 怪物厨房 | 收纳箱 ×1、超大盘怪物饭 ×1、砖造厨房 ×1 |
| 饭厅 | 用餐桌 ×4、照明 ×1 |
| 王室饭厅 | 国王的用餐桌 ×1、挂毯 ×2、暖炉 ×1 |
| 首次建造的个人房 | 个人房挂壁装饰 ×1、床铺 ×1、照明 ×1、椅子 ×1 |
| 还算别致的个人房 | 个人房挂壁装饰 ×1、床铺 ×1、照明 ×1、椅子 ×1、桌子 ×1、挂壁装饰 ×1 |
| 豪华个人房 | 个人房挂壁装饰 ×1、高级床铺 ×1、高级照明 ×1、高级椅子 ×1、高级桌子 ×1、挂壁装饰 ×1 |
| 酷炫个人房 | 个人房挂壁装饰 ×1、木桶 ×1、玻璃瓶 ×1、哑铃 ×1、照明 ×1、床铺 ×1 |
| 可爱个人房 | 个人房挂壁装饰 ×1、梳妆台 ×1、椅子 ×1、插花 ×1、照明 ×1、床铺 ×1 |
| 国王寝室 | 个人房挂壁装饰 ×1、国王大床铺 ×1、高级椅子 ×1、高级照明 ×1、暖炉 ×1 |
| 公主寝室 | 个人房挂壁装饰 ×1、公主的床铺 ×1、高级椅子 ×1、高级照明 ×1、盆栽花 ×1 |
| 首次建造的双人房 | 个人房挂壁装饰 ×2、床铺 ×2、照明 ×1、椅子 ×2 |
| 还算别致的双人房 | 个人房挂壁装饰 ×2、床铺 ×2、照明 ×1、椅子 ×2、桌子 ×1、挂壁装饰 ×1 |
| 豪华双人房 | 个人房挂壁装饰 ×2、高级床铺 ×2、高级照明 ×1、高级椅子 ×2、高级桌子 ×1、挂壁装饰 ×1 |
| 酒吧 | 酒吧组 ×1 |
| 大家的酒吧 | 酒吧组 ×1、酒馆挂壁装饰 ×1、饮料装 ×2、宴会桌 ×1、酒桶 ×2 |
| 游戏酒馆 | 酒吧组 ×1、酒馆挂壁装饰 ×1、银水壶 ×1、扑克牌桌 ×1、飞镖组 ×1、挂壁照明 ×1 |
| 厕所 | 罐子 ×1、挂壁巾 ×1 |
| 大家的厕所 | 马桶 ×3、挂壁巾 ×3、屏风 ×2 |
| 男厕 | 马桶 ×3、挂壁巾 ×3、男子挂壁装饰 ×1 |
| 女厕 | 马桶 ×3、挂壁巾 ×3、女子挂壁装饰 ×1 |
| 乡村风格厕所 | 罐子 ×1、挂壁巾 ×1、麦秆堆 ×1 |
| 花香厕所 | 罐子 ×1、挂壁巾 ×1、插花 ×1 |
| 城堡厕所 | 罐子 ×1、挂壁巾 ×1、插墙旗帜 ×1 |
| 更衣室 | 柜子 ×1、照明 ×1、梳妆台 ×1、椅子 ×1 |
| 洗澡更衣室 | 柜子 ×1、照明 ×1、挂壁巾 ×1、水盆 ×1 |
| 兔女郎更衣室 | 柜子 ×1、照明 ×1、木桶 ×1、插花 ×1 |
| 游泳池更衣室 | 柜子 ×1、照明 ×1、挂壁巾 ×1、阳伞 ×1 |
| 客厅 | 毛皮沙发 ×2、盆栽花 ×2、观叶植物 ×2、暖炉 ×1、拖把装饰 ×1 |
| 农家仓库 | 收纳箱 ×1、罐子 ×1、麦秆堆 ×1、绳索 ×1、农具装饰 ×1、柴薪 ×1 |
| 武器库 | 收纳箱 ×1、武具装饰 ×4、栅栏 ×2 |
| 金属工房 | 火炉 ×1、收纳箱 ×1、挂壁袋 ×1、罐子 ×1 |
| 打铁铺 | 铁砧 ×1、收纳箱 ×1、挂壁袋 ×1、武器店挂壁装饰 ×1 |
| 酿酒所 | 酒桶 ×2、收纳箱 ×1、挂壁袋 ×1、木桶 ×2 |
| 印染工作室 | 染料桶 ×1、收纳箱 ×1、挂壁袋 ×1、水盆 ×2 |
| 创造师室 | 收纳箱 ×1、挂壁袋 ×1、空荡岛工作台 ×1、药碾子 ×1、厨房装饰 ×1 |
| 道具店 | 桌子 ×1、标价牌 ×1、道具店挂壁装饰 ×1、木箱子 ×2 |
| 武器店 | 桌子 ×1、标价牌 ×1、武器店挂壁装饰 ×1、武具装饰 ×2 |
| 接待大厅 | 桌子 ×2、挂壁装饰 ×1、桌上照明 ×1、文具 ×1 |
| 走廊 | 照明 ×2、柱子 ×2、插花 ×2、挂壁装饰 ×2 |
| 肌肉男健身房 | 哑铃 ×2、鹤嘴锄装饰 ×2、挂壁巾 ×2 |
| 按摩室 | 床铺 ×1、窗帘 ×2、屏风 ×1、照明 ×1 |
| 教会 | 祭坛 ×1、桌上照明 ×2、女神像 ×1、椅子 ×4 |
| 作战会议室 | 罗德大桌 ×1、地图 ×1、棋子 ×2 |
| 魔法研究所 | 魔法工作台 ×1、水晶球 ×1、圆软垫 ×1、香炉 ×1 |
| 训练室 | 士兵用假人 ×4、立矛架 ×2、木栅栏 ×4 |
| 王座之间 | 王座 ×1、挂毯 ×4、篝火 ×2 |
| 坏掉的王座之间 | 坏掉的王座 ×1 |
| 哈贡教会 | 邪教祭坛 ×1、邪神像 ×1、邪教大浮雕 ×1、邪教浮雕 ×1、邪教脸孔装饰 ×1、邪教火把 ×1 |
| 禁忌提炼房 | 禁忌提炼台 ×1、收纳箱 ×1、邪神像 ×1、邪教花柱 ×2、邪教祭坛 ×1、邪教火把 ×1 |

| 房间名 | 建造条件 |
|---|---|
| 诡异植物园 | 收纳箱 ×1、奇怪的大花 ×2、奇怪的花 ×4 |
| 图书室 | 书架 ×3、堆高的书本 ×3 |
| 图书馆 | 书架 ×5、堆高的书本 ×3、书籍 ×3、桌子 ×1、椅子 ×1、笔记 ×1 |
| 石像房间 | 雕像类 ×1、扶手 ×3 |
| 展示室 | 绘画 ×2、扶手 ×4 |
| 美术室 | 绘画 ×4、雕像 ×2、扶手 ×10、展示立牌 ×1 |
| 资料室 | 展示台 ×2、扶手 ×4 |
| 博物馆 | 展示台 ×5、扶手 ×10、展示立牌 ×1、制作棚架套件 ×2 |
| 宝物库 | 展示台 ×1、扶手 ×2、宝箱 ×5、宝物 ×1 |
| 财宝室 | 展示台 ×1、扶手 ×2、宝箱 ×5、宝物 ×1、宝山 ×1、挂毯 ×2 |
| 坟场 | 墓碑 ×3、花 ×3、长椅 ×1 |
| 占卜室 | 水晶球 ×1、圆软垫 ×1、堆高的书本 ×1、书籍 ×1、窗帘 ×2 |
| 办事处 | 居民名册 ×1、钟 ×1、小桌 ×3、立牌 ×1 |
| 音乐厅 | 乐器 ×3、椅子 ×1、窗帘 ×2 |
| 舞厅 | 舞娘的舞台 ×3、方块灯 ×1、窗帘 ×4 |
| 牢房 | 俘虏锁链 ×1、罐子 ×1 |
| 拷问室 | 俘虏锁链 ×2、断头台 ×1（怪物上级恶魔掉落）、监狱床铺 ×1、骨头 ×2 |
| 布偶小屋 | 布偶 ×2、雪怪踏垫 ×1、椅子 ×1 |
| 火焰室 | 长椅 ×1、挂壁火炬 ×2、挂壁火把 ×2、篝火 ×2、守卫篝火 ×2 |
| 熔岩室 | 熔岩 ×6、小石头 ×3 |
| 泥泞室 | 泥水（格）×6、香蒲 ×3、沼泽枯树 ×1 |
| 龙王之间 | 龙王的王座 ×1、龙柱 ×2、龙王军旗帜 ×2（怪物白银恶魔掉落） |
| 哈贡之间 | 哈贡的王座 ×1、邪教花柱 ×2、教团旗帜 ×2 |
| 满是罐子的房间 | 罐子 ×5、收纳箱 ×1 |
| 满是菇类的房间 | 菇类 ×6、收纳箱 ×1 |
| 脆弱的房间 | 魔法炸弹 ×1 |
| 明媚牧场 | 牧草 ×5、木篱笆 ×1、麦秆堆 ×1 |
| 饲育小屋 | 动物的干草床铺 ×1、饲料盆 ×1、麦秆堆 ×1 |
| 饮水处 | 干净的水 ×10、收纳箱 ×1、水盆 ×1、罐子 ×2 |
| 井边广场 | 广场入口・石 ×1、水井 ×1、花 ×1 |
| 鞦韆公园 | 长椅 ×1、天然鞦韆 ×1、花 ×2、木制立足处 ×2 |
| 长着草的房间 | 长椅 ×1、草 ×5 |
| 开着花的房间 | 花 ×6、草 ×4 |
| 花卉庭园 | 高级长椅 ×1、白花 ×8、蔓性玫瑰 ×1、蔓性玫瑰叶子 ×1、绣球花 ×1 |
| 森林庭园 | 长椅 ×1、山毛榉大树、大椰子树、大杉树 ×1、大白桦树 ×1、树枝 ×2 |
| 沙漠庭园 | 长椅 ×1、仙人掌花 ×3、仙人掌柱的头 ×2、仙人掌柱 ×3、剑兰 ×1、向日葵 ×1 |
| 丛林庭园 | 木板长椅 ×1、大王花 ×1、丛林草 ×1、麻痹花 ×5、糖棕 ×1、苏铁 ×1 |
| 石景庭园 | 长椅 ×1、大石头 ×3、小石头 ×5、石瓦砾 ×1、石制立足处 ×2 |
| 水景庭园 | 高级长椅 ×1、干净的水 ×10、喷水池 ×1、莲花 ×1、莲叶 ×1 |
| 积雪庭园 | 长椅 ×1、雪人 ×1、白雪草 ×3、积雪杉树 ×2 |
| 怪物庭园 | 木板长椅 ×1、怪物纹地板浮雕 ×1、贯穿大地之巨牙 ×2、诅咒叶丛 ×3、枯树 ×2、芒草 ×3 |
| 麦尔基德花园 | 高级长椅 ×1、神秘花 ×5、开花叶丛 ×3、樱花树 ×1、干净的水 ×8、木桥 ×1 |

家具

| 家具名 | 建造条件 |
|---|---|
| 平底锅调理台 | 平底锅 ×1、柴火 ×1 |
| 用餐桌 | 桌子 ×1、椅子 ×1、餐盘 ×1 |
| 供餐桌 | 桌子 ×1、炖煮大锅 ×1、餐具 ×1 |
| 国王的用餐桌 | 国王的餐桌 ×1、餐盘 ×4、烛台 ×2、高级椅子 ×4 |
| 全餐 | 汤与沙拉 ×1、鱼餐盘 ×1、面包与篮子 ×1、装饰饮料 ×1 |
| 温泉 | 温泉 ×10（格）、浴池狮头装饰 ×1 |
| 游泳池 | 干净的水 ×10（格）、梯子 ×1 |
| 酒吧组 | 酒吧柜台 ×1、手摇杯 ×1 |
| 饮料桌 | 桌子 ×1、椅子 ×1、装饰饮料 ×1 |
| 宴会桌 | 椅子 ×4、高级桌子 ×1、装饰饮料 ×4 |
| 扑克牌桌 | 扑克牌 ×1、桌子 ×1、椅子 ×2 |
| 急救组 | 椅子 ×1、急救套件 ×1、木箱 ×1 |
| 连发烟火 | 发射炮台 ×3 |
| 多拉奇图腾柱 | 多拉奇图腾柱 ×3 |
| 史莱姆塔 | 史莱姆塔 ×3 |
| 天然鞦韆 | 鞦韆 ×1、树 ×1 |
| 盆栽花 | 花盆 ×1、花 ×1 |
| 观叶植物 | 花盆 ×1、草 ×1 |
| 车站 | 轨道 ×1、台车停止版 ×1 |
| 飞镖组 | 飞镖盘 ×3 |
| 钢琴组 | 平台钢琴 ×1、椅子 ×1 |

组合房间

| 房间名 | 组合条件 |
|---|---|
| 餐厅 | 简约厨房 + 饭厅 |
| 旅馆 | 首次建造的卧房 + 接待大厅 |
| 城堡 | 王座之间 + 国王寝室 |
| 动物公园 | 饲育小屋 + 鞦韆公园 |
| 度假温泉浴场 | 暖和温泉 + 音乐厅 |




由虚幻 4 引擎打造的本作在各个方面都无愧于系列最新作这个名号，更加强劲的画面表现力，更多有趣好玩的内容，还有全新的迪士尼世界加入其中，相信无论是骨灰老粉还是初次接触《王国之心》的萌新，抑或是单纯喜欢迪士尼文化的玩家，都能在本作中得到相当不错的体验。

文 三味线＆纱迦 美编 咕噜

| | | PS4 |
|---|---|---|
| 王国之心Ⅲ | | Square Enix |
| キングダム ハ - ツⅢ | | 动作角色扮演 ｜ 日版 |
| 2019 年 1 月 25 日 | 本地 1 人 | 无对应周边 |
| 售价为 7776 日元 | | |

本文对应游戏版本 1.03

# 基础说明

## 按键操作

注：文章以PS4日版的操作为标准。日版和美版的区别在于×和○的作用是反过来的。

| 日版操作 | 战斗 | 积木船 |
|---|---|---|
| 左摇杆 | 移动 | 移动/水平移动（水平模式中） |
| ↑↓ | 选择基础指令 | - |
| ←→ | 切换指令内容 | - |
| ○ | 攻击 | 射击 |
| △ | 情景指令 | 特殊武器（战斗中） |
| □ | 防御/回避（移动时） | 回避 |
| × | 跳跃 | 加速 |
| R1 | 锁定（短按）/瞄准（长按） | 前进/停止 |
| R1+○ | 锁定射击 | - |
| R1+□ | 锁定瞬移 | - |
| R2 | 切换锁定对象 | 射击 |
| R3 | 重置视角 | 重置视角 |
| L1 | 快捷键菜单 | 前进/停止 |
| L1+○/△/□/× | 快速使用设置好的指令 | - |
| L2 | 切换情景指令 | 水平模式 |
| L3 | - | 掉头飞行 |
| OPTIONS | 菜单 | 菜单 |
| 触摸板 | 摄影功能 | 摄影功能 |

## 菜单说明

在非战斗状态下按OPTIONS/MENU键可以呼出菜单，选项自上而下分别为：

①装备（そうび/Equipment），角色最多可装备3件武器、3件防具、3件饰品、6件道具；

②技能（アビリティ/Abilities），提升角色等级或满足特定条件可以习得技能，安装技能会占据一定的AP值，不能超过当前角色的AP值上限。

AP值上限可通过提升角色等级或装备饰品增加；

③料理（りょうり/Cuisine），一共分为前菜（オ-ドブル/Starter）、汤（ス-プ/Soup）、鱼料理/Fish、肉料理/Meat、甜品（デザ-ト/Dessert），组合食用能增加角色的各项能力值；

④道具（アイテム/ITEMS），可在冒险过程中捡取，也能在莫古力商店购买或合成；

⑤编辑（カスタマイズ/Customize），这里可以查看角色拥有的魔法、Link等信息，也能设置快捷键操作；

⑥状态（ステ-タス/Stats），查看角色的各项能力值；

⑦手机（モバイルポ-タル/Gummiphone），相当于收集系统，可以查看各种要素的收集情况；

⑧帮助（ゲ-ムヘルプ/Game Help），查看游戏的教学信息；

⑨设定（コンフィグ/Config），更改游戏设定。

### 手机（モバイルポ-タル/Gummiphone）

相当于本作的收集系统，一共有12项。

アルバム/Photo Album：相册，可查看在游戏中拍摄的照片。

幸运のマ-ク/Lucky Emblems：幸运印记，共有90个，收集方法请参考后文的“幸运印记”部分。

クラシックキングダム/Classic Kingdom：古典王国，黑白风格的迷你游戏。

おはなし/Story：故事概要，可以回顾一下本作的故事剧情。

キ-ワ-ドグロッサリ-/Glossary：关键词集，解释故事相关的专用术语。

シ-クレットレポ-ト/Secret Reports：隐藏报告。

キャラクタ-事典/Character Files：人物图鉴，按照每个世界出现的NPC分类。

エネミ-攻略事典/Adversaries：怪物图鉴。

宝物リスト/Treasures：宝箱列表。

料理リスト/Recipe Collection：料理列表。

合成リスト/Synthesis：合成列表。

プレイレコ-ド/Game Records：查看各项游玩纪录。

## 地图设施

### 存档点

存档点分布在每个世界各处，除了用作保存游戏和恢复角色的状态之外，还包括以下功能：区域传送（エリアセレクト/Select an Area）、返回大地图（ワ-ルドマップ/World Map）、前往餐馆（レストラン/Visit the Bistro）、操作练习（チュ-トリアル/Tutorial）、返回标题（タイトル/Title Screen）。

### 莫古力商店（モ-グリショップ/Moogle Shop）

莫古力商店通常出现在存档点附近，玩家可以在此处购买各种道具与装备，同时也能进行道具合成（アイテム合成/Synthesize Items）、键刃强化（キ-ブレ-ド强化/Keyblade Forge）。除此之外，这里还设置有收集要素，一项是照相任务（フォトミッション/Photo Missions），一项是合成素材收集奖励（コレクションボ-ナス/Collector's Goals）。

# 战斗指南

## 基础指令

基础指令显示在画面左下角，一共有4个项目，自上而下分别是攻击、魔法、道具、Link，方向键↑↓可切换项目，←→键可切换项目的具体内容。

攻击（たたかう/Attack）：键刃的基础攻击，连续攻击能打出一套连招。连招的Hit数可通过特定的技能增加。



魔法（まほう/Magic）：使用魔法会消耗MP，MP耗光会进入充能状态，此过程无法使用魔法，不过充能结束后MP会慢慢回满。魔法可在菜单→カスタマイズ中设置快捷键。

道具（アイテム/Items）：使用道具，需要先在菜单→そうび/EQUIPMENT中装备才能使用。

リンク/Link：召唤同伴帮忙战斗。

## Link

玩家使用リンク/Link指令可以召唤一名同伴出来帮忙战斗，HP还会自动补满，在危机时刻不失为一项有用的保命手段。但需注意的是，Link必须在角色满MP的状态下才能使用，而且会一次性消耗掉全部MP，另外，处于Link状态的玩家也并非无敌状态，受到攻击依然会掉血，而在此状态下按△可以释放Link大招。

| Link | 操作 |
|---|---|
| ワンダ-バル-ン | 按×为吸气跳跃，带有攻击判定，每次跳跃同伴都会变得更大；按○为喷气施展突进攻击 |
| 8bitボム | 按←→选择砖块后按○放置，砖块射出的光芒为攻击范围，进入其中的敌人会停止行动；按△为引爆砖块，爆炸波及到其他砖块时会引发连锁爆炸 |
| キングスフレア | 按○为喷出让周边敌人晕眩的火焰，按×为带着火焰的跳跃，能够吹飞敌人 |
| シ-スペクタクル | 按×为跳水，潜入地面时看准时机再按×可以跳得更高；跳跃中按○能向四周撒下水波进行攻击 |
| プラズマエンカウンタ- | 按○为制作线条，结合跳跃可以纺织包围敌人的立体线条空间，按△对空间内的敌人进行攻击 |



# 情景指令

情景指令是玩家在战斗中满足特定条件后触发的指令，比如持续使用魔法就会弹出魔法强化指令，而常用键刃攻击则会弹出键刃变形指令等。情景指令显示在画面左下角，在一定时间内不使用便会消失，当同时存在多个指令时，可按L2键进行切换。

情景指令一共分为键刃变形、魔法强化、同伴连携、游园技这四项，分别对应橙、紫、绿、蓝四种颜色。



## 键刃变形

玩家一次可装备3把键刃，键刃能在基础指令第一项中按←→切换。使用键刃连续进行普通攻击时，画面左下角的矢印标记便会增加，当突破三个标记之后便会弹出指令，按△即可让键刃变形。部分键刃有两段形态，即变形一次之后，可以继续普攻再次变形。键刃处于最终变化形态时，再按△即可发动威力巨大的终结技。

不同的键刃变形具有不同的特征，动作、招式、魔法都有可能发生变化。变形只能持续一段时间，如果不留意，可能会错过二段变形或使用终结技的时机。不过随着游戏的推进，玩家可以习得在时间结束前自动触发终结技的技能。



## 魔法强化

玩家连续使用魔法攻击也会积蓄矢印标记，蓄满后便会出现魔法强化指令，可按△发动，效果为释放一次不消耗MP的进阶魔法。



## 同伴连携

场上有一起战斗的同伴NPC时，偶尔会触发同伴连携指令，效果为释放一次与同伴联手打出的特殊攻击。同伴连携无需消耗任何东西，不过具有随机性，可以安装特定的技能增加触发的几率。



# 狂暴指令

当索拉陷入HP过低的危机时会弹出狂暴指令，同样是按△发动，之后索拉会进入狂暴状态。该状态下能使用威力极高的普攻连段，不过无法使用魔法、道具和Link，因此没有任何回血的手段（无队友的情况下）。狂暴状态只能维持一段时间，期间按△会进入下一阶段，一共有四个阶段，招式威力逐渐提升，不过每次进阶都会燃烧一些HP，可以说是伤敌一千也自损八百的高风险操作。处于狂暴状态的最终阶段按下△可以发动超高威力的必杀技。



TIPS 吃大餐：本作的料理系统十分华丽，玩家需要首先做出料理，然后在菜单中选择食用。所有的料理被分为开胃菜、汤、鱼、肉、甜点五大类，你可以一道道分别吃，也可以吃由5道菜构成的豪华大餐。豪华大餐不仅加成更佳，而且还会附加一些技能效果。料理的效果以实际游戏时间为准，暂停和菜单画面不算在内。



## 游园技（アトラクションフロ－/Attractions）

本作新增的战斗系统，当场上出现绿色圆圈标记的敌人时，在限定时间内攻击它就会弹出指令。发动指令后玩家会以游玩游乐园设施的形式攻击敌人。根据场景的不同，游园技会有不同的表现形式，譬如海盗船、旋转木马等等，操作也略有不同。游园技只能持续一段时间，在耗光时间前按△可发动大技。

パイレ - ツシップ /Pirate Ship：摇摆巨型海盗船进行攻击，摇杆可以改变船的撞击方向。

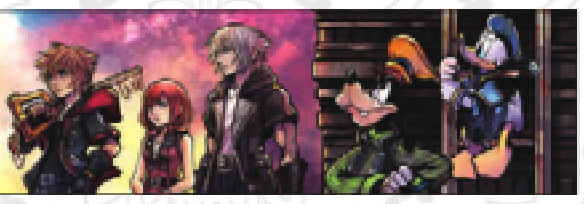
スピニングカップ /Mad Tea Cups：乘坐旋转茶杯进行撞击，只需控制移动即可。

メ リ - ゴ - ラ ン ド /Magic Carousel：乘坐旋转木马，会弹出一轮轮光圈进行攻击，需要看准时机按键。

スプラッシュライド /Splash Run：乘坐载具移动，走过的地方会留下水流，结合跳跃能制造出一条轨道，最后按△在轨道上高速移动撞击敌人。

シュ - ティングライド /Blaster Blaze：乘坐载具射击，按住 R2 为持续射击，按△为释放一记强力射击。





# 特殊动作

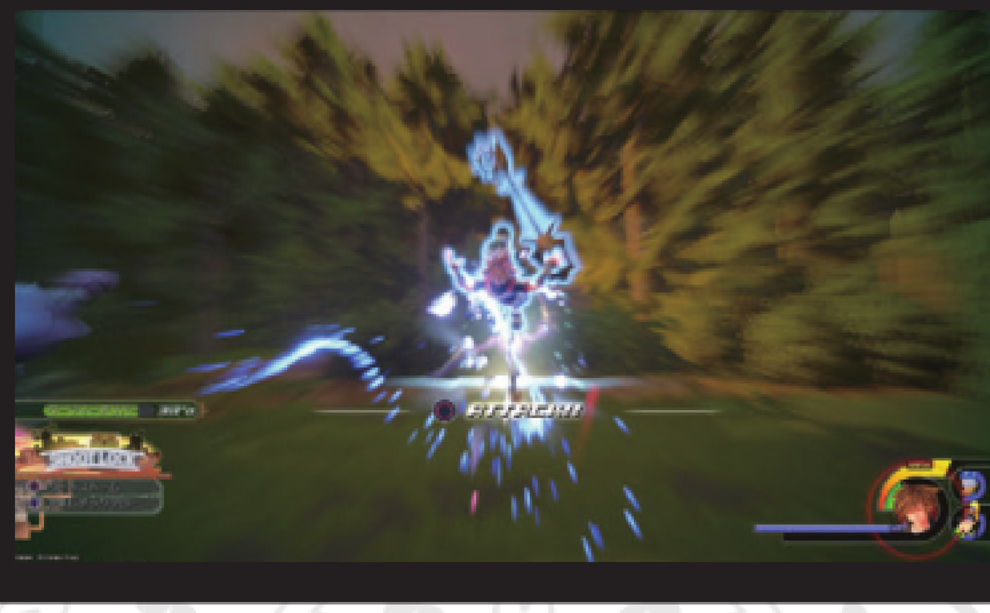
## 自由通行（フリ－フロ－/Flowmotion）

在空中推动左摇杆＋□进行位移的过程中，如果碰到柱子或墙壁等物品便会触发自由通行，具体表现为绕着柱子不断转圈等等。而处于自由通行时再按□或者○，还能衍生出其他特殊动作，例如再次位移，又或者施展一次特殊攻击。需要注意的是，自由通行必须处于空中才能触发，因此使用前通常需要先跳起。



## 锁定瞬移（アスシチックフロ－/Airstepping）

按 R1 键瞄准敌人或场景中闪光的位置后，再按□便会进行高速移动，这就是锁定瞬移。活用这个动作可以快速抵达某个地点或快速靠近敌人进行攻击。



## 锁定射击（シュットフロ－/Shotlock）

按 R1 键进入瞄准状态后，玩家可锁定复数个敌人或者对同一个敌人多次锁定，再按○就会发动攻击。锁定射击的形式会根据键刃的不同有所变化，使用后会消耗画面右下角的 FOCUS 槽。值得一提的是，锁定的次数是有限制的，当次数达到 MAX 时再释放攻击威力会更高。另外，由于处于瞄准状态的玩家是无法移动的，因此需要注意一下使用时机。

奖杯“レコ - ダ -/One for the Books”要求玩家将游戏记录（プレイレコ - ド /Game Records）一项全部达成，这其中就包括使用过全部键刃的全部种类的锁定射击（特典和 DLC 除外）。每把键刃有 1～3 种锁定射击，其中绝大部分都有两种，这两种的区别在于一种要求蓄至 MAX，另一种不能蓄至 MAX。少数键刃有第 3 种锁定射击，这种锁定射击要求玩家只能锁定一个目标发动。每把键刃有多少种锁定射击，可以在键刃装备画面中按△查看。



# 冒险指南

除了主线流程之外，本作还提供了其他相当丰富的游玩内容，大致可分为以下这些栏目，后文会依次进行说明。

1. 战斗传送门；
2. 7 布丁小游戏；
3. 百亩森林；
4. 积木船研究；
5. 小游戏合集；
6. 合成系统；
7. 最强键刃アルテマウェポン / Ultima Weapon；
8. 解锁海盗船“黑珍珠号”；
9. 解锁隐藏视频；
10. 角色 Lv99 速成方法；
11. 宝箱收集。
12. 幸运印记收集。

在这部分内容的最开始，我们还将为大家献上地点、食材、合成素材、个人技能的日英文对照表，以及全食材、全合成素材的入手方法。这样下文就不再将反复提到的地点、食材和合成素材一一标注英文名称了。

# 全地名对照表

| 日文原名 | 英文原名 |
|---|---|
| **オリンポス /Olympus** | |
| 日文原名 | 英文原名 |
| テ - ベ / 市民广场 | Thebes/Agora |
| テ - ベ / 丘 | Thebes/Overlook |
| テ - ベ / 庭院 | Thebes/Gardens |
| オリンポス山 / 山顶 | Mount Olympus/Summit |
| 天界 / 回廊 | Realm of the Gods/Corridors |
| 天界 / 天の顶 | Realm of the Gods/Apex |
| **トワイライトタウン /Twilight Town** | |
| 日文原名 | 英文原名 |
| 街の一角 / トラム广场 | The Neighborhood/Tram Common |
| 街の一角 / 屋敷前 | The Neighborhood/The Old Mansion |
| **トイボックス /Toy Box** | |
| 日文原名 | 英文原名 |
| アンディの家 | Andy's House |
| ギャラクシ - トイズ / ホ - ル :1F | Galaxy Toys/Main Floor:1F |
| ギャラクシ - トイズ / ドリンクコ - ナ - | Galaxy Toys/Rest Area |
| ギャラクシ - トイズ / 空调ダクト：下部 | Galaxy Toys/Lower Vents |
| ギャラクシ - トイズ / ホ - ル :3F | Galaxy Toys/Main Floor:3F |
| ギャラクシ - トイズ / キッズ スペ - ス | Galaxy Toys/Kid Korral |
| **キングダム·オブ·コロナ /Kingdom of Corona** | |
| 日文原名 | 英文原名 |
| 森 / 塔 | The Forest/Tower |
| 森 / 丘陵 | The Forest/Hills |
| 森 / 沼 | The Forest/Marsh |
| 森 / キャンプ | The Forest/Campsite |
| 森 / 花の群生地 | The Forest/Wildflower Clearing |
| コロナの町 / 大通り | The Kingdom/Thoroughfare |
| **モンストロポリス /Monstropolis** | |
| 日文原名 | 英文原名 |
| モンスタ - ズ·インク / ロビ -& オフィス | Monsters.Inc./Lobby & Offices |
| ドア仓库 / 仓库：上部 | The Door Vault/Upper Level |
| 工场 / 地下室 | The Factory/Basement |
| 工场 /1 阶 | The Factory/Ground Floor |
| 发电所 / 连络通路 | The Power Plant/Accessway |
| 发电所 / タンクヤ - ド | The Power Plant/Tank Yard |
| ドア仓库 / 仓库：地下 | The Door Vault/Service Area |
| **アレンデ - ル /Arendelle** | |
| 日文原名 | 英文原名 |
| 北の山 / 树冰の森 | The North Mountain/Treescape |
| 冰の迷宫 / 下层 | The Labyrinth of Ice/Lower Tier |
| 北の山 / 峡谷 | The North Mountain/Gorge |
| 北の山 / 雪溪 | The North Mountain/Valley of Ice |
| 北の山 / 尾根 | The North Mountain/Mountain Ridge |
| 北の山 / 雪原 | The North Mountain/Snowfield |
| 北の山 / 山のふもと | The North Mountain/Foothills |
| **ザ·カリビアン /The Caribbean** | |
| 日文原名 | 英文原名 |
| カリブ海 / 群岛 | The High Seas/Huddled Isles |
| カリブ海 / 海底洞窟 | The High Seas/Undersea Cavern |
| ポ - トロイヤル / 港 | Port Royal/Docks |
| ポ - トロイヤル / 高台 | Port Royal/Settlement |
| ポ - トロイヤル / 砦 | Port Royal/Fort |
| カリブ海 / 北端の岛 | The High Seas/Forsaken Isle |
| カリブ海 / 棘岩の岛 | The High Seas/Isla de los Mastiles |
| カリブ海 / 砂の岛 | The High Seas/Sandbar Isle |
| カリブ海 / 绿の岛 | The High Seas/Isla Verdemontana |
| **サンフランソウキョウ /San Fransokyo** | |
| 日文原名 | 英文原名 |
| ガレ - ジ | Hiro's Garage |
| 中心街 / 南エリア：昼 | The City/South District:Day |
| 中心街 / 南エリア：夜 | The City/South District:Night |
| 中心街 / 北エリア：昼 | The City/North District:Day |
| 中心街 / 北エリア：夜 | The City/North District:Night |
| **キ - ブレ - ド墓场 /The Keyblade Graveyard** | |
| 日文原名 | 英文原名 |
| 荒野 | The Badlands |
| 断绝の迷宫 / 乖离の别れ道 | The Skein of Severance/Trail of Valediction |
| 断绝の迷宫 / 孤立の回廊 | The Skein of Severance/Twist of Isolation |
| 断绝の迷宫 / 终焉の塔 | The Skein of Severance/Tower of Endings |
| 天へ续へ阶段 | The Stairway to the Sky |
| **积木船星图** | |
| 日文原名 | 英文原名 |
| スタ - ライトウェイ | Starlight Way |
| ミスティストリ - ム | Misty Stream |
| ジ·エクリプス | The Eclipse |

# 全键刃一览

| 日文原名 | 英文原名 | 锁定射击种类 | 入手方法 |
|---|---|---|---|
| キングダムチェ - ン | Kingdom Key | 2 种 | 初期装备 |
| ヒ - ロ - ズオリジン | Hero's Origin | 2 种 | 完成オリンポス世界的剧情 |
| シュ - ティングスタ - | Shooting Star | 3 种 | 完成トワイライトタウン世界的剧情 |
| ファボデピュティ | Favorite Deputy | 2 种 | 完成トイボックス世界的剧情 |
| エバ - アフタ - | Ever After | 2 种 | 完成キングダム·オブ·コロナ世界的剧情 |
| ハッピ - ギア | Happy Gear | 2 种 | 完成モンストロポリス世界的剧情 |
| クリスタルスノウ | Crystal Snow | 2 种 | 完成アレンデ - ル世界的剧情 |
| ラダ - オブフェイト | Wheel of Fate | 2 种 | 完成ザ·カリビアン世界的剧情 |
| ナノギア | Nano Gear | 2 种 | 完成サンフランソウキョウ世界的剧情 |
| スタ - ライト | Starlight | 2 种 | 完成キ - ブレ - ド墓场世界的剧情 |
| ハニ - トレンタ | Hunny Spout | 3 种 | 完成 100 エ - カ - の森世界的剧情 |
| グランシェフ | Grand Chef | 2 种 | 料理等级达到 5 级 |
| クラシックノ - ツ | Classic Tone | 2 种 | 在クラシックキングダム /Classic Kingdom 的所有游戏里刷新最高分 |
| アルテマウェポン | Ultima Weapon | 1 种 | 合成 |
| ミッドナイトブル - | Midnight Blue | 2 种 | PS4 版预购特典 |
| ド - ンティルダスク | - | 不明 | 7net 实体版限定特典（仅限日本地区） |

# 全食材一览

注：下面给出的是本作的全食材列表，食材的获取方法并不惟一。在获取食材时，推荐装备グルメリング /Gourmand's Ring，这样可以增加获取食材的数量。这个饰品可以通过邮寄明信片时随机获得 1 个，将料理等级提升至 2 级时也会自动获得 1 个。

| 食材日文名 | 食材英文名 | 获得方法 |
|---|---|---|
| 子牛肉 | Veal | 在オリンポス拾取 |
| 牛肉 | Beef | 商店购买；在オリンポス、モンストロポリス拾取 |
| うずら肉 | Quail | 在サンフランソウキョウ拾取 |
| 牛フィレ肉 | Filet Mignon | 在ザ·カリビアン拾取 |
| 渡りガニ | Crab | 在ザ·カリビアン / カリブ海 / 群岛的海底下拾取（进入存档点旁的水中后不远处） |
| ホタテ | Scallop | 在ザ·カリビアン的海中拾取 |
| オマ - ルエビ | Lobster | 在ザ·カリビアン / カリブ海 / 群岛 / 海底洞窟拾取 |
| 舌ビラメ | Sole | 商店购买 |
| ウナギ | Eel | 在キングダム·オブ·コロナ拾取 |
| スズキ | Sea Bass | 在ザ·カリビアン / カリブ海 / 砂の岛的海中捕捉游泳的鱼 |
| ム - ル贝 | Mussel | 在キングダム·オブ·コロナ、モンストロポリス、ザ·カリビアン都可以拾取，其中ザ·カリビアン的地点为群岛存档点旁的水底中，搜索石壁即可发现 |
| タラ | Cod | 在キングダム·オブ·コロナ拾取 |
| カボチャ | Pumpkin | 在キングダム·オブ·コロナ拾取 |
| ズッキ - ニ | Zucchini | 百亩森林的野菜畑游戏；在サンフランソウキョウ拾取 |
| タマネギ | Onion | 商店购买；在モンストロポリス拾取 |
| トマト | Tomato | 百亩森林的野菜畑游戏；在サンフランソウキョウ拾取 |
| ナス | Eggplant | 百亩森林的野菜畑游戏；在サンフランソウキョウ拾取 |
| ニンジン | Carrot | 百亩森林的野菜畑游戏；在アレンデ - ル拾取 |
| ニンニク | Garlic | 百亩森林的野菜畑游戏 |
| セロリ | Celery | 在オリンポス拾取 |
| アミガサタケ | Morel | 商店购买；在アレンデ - ル、ザ·カリビアン拾取 |
| セップタケ | Porcini | 在オリンポス拾取 |
| ジロ - ルタケ | Chanterelle | 在オリンポス拾取 |
| マッシュル - ム | Portobello | 在アレンデ - ル / 北の山／冰壁拾取（雪溪存档点一直往前走进入冰壁地区，入口不远处的 3 棵低矮植物之间） |
| 黒トリュフ | Black Truffle | 商店购买；在アレンデ - ル拾取 |
| エリンギ | King Oyster Mushroom | 商店购买 |
| クロラッパタケ | Black Trumpet | 商店购买 |
| ムスロンタケ | Miller Mushroom | 在ザ·カリビアン / カリブ海 / 群岛（存档点旁的椰树下）、カリブ海／北端の岛拾取 |
| クロ - ブ | Cloves | 在オリンポス拾取 |
| ロ - ズマリ - | Rosemary | 商店购买；在キングダム·オブ·コロナ拾取 |
| タイム | Thyme | 商店购买；在トイボックス、ザ·カリビアン拾取 |
| ロ - リエ | Bay Leaf | 商店购买；在キングダム·オブ·コロナ拾取 |
| バジル | Basil | 在トイボックス / アンディの家（庭院中）、ザ·カリビアン的棘岩の岛（草丛中）拾取 |
| ディル | Oill | 在ザ·カリビアン的监狱岛、棘岩の岛（地图右下角区域的山壁上）拾取 |
| パセリ | Parsley | 商店购买；在トワイライトタウン拾取 |
| サフラン | Saffron | 商店购买 |
| アプリコット | Apricot | 在オリンポス拾取 |
| グズベリ - | Gooseberry | 在アレンデ - ル拾取 |
| レモン | Lemon | 商店购买；在オリンポス、ザ·カリビアン拾取；百亩森林的果树园游戏 |
| オレンジ | Orange | 百亩森林的果树园游戏 |

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

| 食材日文名 | 食材英文名 | 获得方法 |
|---|---|---|
| ラズベリ - | Raspberry | 在アレンデ - ル / 北の山 / 峡谷拾取（峡谷上层，冰刺下方道路的木莓树上） |
| 洋ナシ | Pear | 在オリンポス拾取；百亩森林的果树园小游戏 |
| ブラックベリ - | Blackberry | 百亩森林的果树园小游戏；在北の山 / 冰壁拾取 |
| リンゴ | Apple | 商店购买；在オリンポス拾取（苹果树上）；百亩森林的果树园游戏 |
| チ - ズ | Cheese | 商店购买；在モンストロポリス拾取 |
| チョコレ - ト | Chocolate | 商店购买 |
| キャビア | Caviar | 商店购买 |
| バタ - | Butter | 商店购买 |
| オリ - ブオイル | Olive Oil | 商店购买；在サンフランソウキョウ的场景挑战中获得 |
| コルニッション | Cornichon | 商店购买 |
| ライス | Rice | 商店购买 |
| ハチミツ | Honey | 百亩森林的花畑游戏 |
| グリオットチェリ - | Sour Cherry | 7 布丁游戏“チェリ - プリン”达到 10000 分以上的奖励 |
| イチゴ | Strawberry | 7 布丁游戏“ストロベリ - プリン”达到 10000 分以上的奖励 |
| ブラッドオレンジ | Blood Orange | 7 布丁游戏“オレンジプリン”达到 15000 分以上的奖励 |
| バナナ | Banana | 7 布丁游戏“バナナプリン”达到 10000 分以上的奖励 |
| グレ - プ | Grapes | 7 布丁游戏“グレ - ププリン”达到 10000 分以上的奖励 |
| メロン | Melon | 7 布丁游戏“メロンプリン”达到 8400 分以上的奖励 |
| スイカ | Watermelon | 7 布丁游戏“ウォ - タ - メロンプリン”达到 15000 分以上的奖励 |

# 合成素材一览

下面给出的是本作的合成素材列表，合成素材的获取方法并不惟一。玩家可在菜单的“合成素材リスト”中查看自己还缺少的素材种类。在后文的合成系统部分，也有一些刷素材的心得。

| 素材日文名 | 素材英文名 | 获取方法 |
|---|---|---|
| 燃え上がるかけら | Blazing Shard | 挑战 No.1 战斗传送门 |
| 燃え上がるしずく | Blazing Stone | 挑战 No.1 战斗传送门 |
| 燃え上がる魔石 | Blazing Gem | 击破モンストロポリス的轨道射击环节的敌人 |
| 燃え上がる结晶 | Blazing Crystal | 挑战 No.12 战斗传送门 |
| 凍てつくかけら | Frost Shard | 在アレンデ - ル打倒飞龙模样的敌人フロストサ - ペント / Frost Serpent |
| 凍てつくしずく | Frost Stone | 在アレンデ - ル打倒飞龙模样的敌人フロストサ - ペント / Frost Serpent |
| 凍てつく魔石 | Frost Gem | 在アレンデ - ル打倒飞龙模样的敌人フロストサ - ペント / Frost Serpent |
| 凍てつく结晶 | Frost Crystal | 在アレンデ - ル打倒飞龙模样的敌人フロストサ - ペント / Frost Serpent |
| とどろくかけら | Lightning Shard | 挑战 No.1 战斗传送门 |
| とどろくしずく | Lightning Stone | 挑战 No.4 战斗传送门 |
| とどろく魔石 | Lightning Gem | 挑战 No.4 战斗传送门 |
| とどろく结晶 | Lightning Crystal | 挑战 No.4 战斗传送门 |
| 透きとおるかけら | Lucid Shard | 挑战 No.7 战斗传送门 |
| 透きとおるしずく | Lucid Stone | 挑战 No.7 战斗传送门 |
| 透きとおる魔石 | Lucid Gem | 挑战 No.10 战斗传送门 |
| 透きとおる结晶 | Lucid Crystal | 挑战 No.10 战斗传送门 |
| 力のかけら | Pulsing Shard | 挑战 No.6 战斗传送门 |
| 力のしずく | Pulsing Stone | 挑战 No.6 战斗传送门 |
| 力の魔石 | Pulsing Gem | 挑战 No.1 战斗传送门 |
| 力の结晶 | Pulsing Crystal | 挑战 No.11 战斗传送门 |
| うごめくかけら | Writhing Shard | 挑战 No.0 战斗传送门 |
| うごめくしずく | Writhing Stone | 挑战 No.0 战斗传送门 |
| うごめく魔石 | Writhing Gem | 挑战 No.0 战斗传送门 |
| うごめく结晶 | Writhing Crystal | 挑战 No.12 战斗传送门 |
| はざまのかけら | Betwixt Shard | 挑战 No.9 战斗传送门 |
| はざまのしずく | Betwixt Stone | 挑战 No.9 战斗传送门 |
| はざまの魔石 | Betwixt Gem | 挑战 No.9 战斗传送门 |
| はざまの结晶 | Betwixt Crystal | 挑战 No.9 战斗传送门 |
| たそがれのかけら | Twilight Shard | 挑战 No.9 战斗传送门 |
| たそがれのしずく | Twilight Stone | 挑战 No.9 战斗传送门 |
| たそがれの魔石 | Twilight Gem | 挑战 No.9 战斗传送门 |
| たそがれの结晶 | Twilight Crystal | 挑战 No.3 战斗传送门 |
| ミスリルのかけら | Mythril Shard | 击破星图スタ - ライトウェイ的矿石 |
| ミスリルのしずく | Mythril Stone | 击破星图スタ - ライトウェイ和ミスティストリ - ム的矿石 |
| ミスリルの魔石 | Mythril Gem | 击破星图ミスティストリ - ム和ジ·エクリプス的矿石 |
| ミスリルの结晶 | Mythril Crystal | 击破星图ジ·エクリプス的矿石 |
| 邪气のかけら | Sinister Shard | 击破位于モンストロポリス / 工场 / 地下室到ドア仓库 / 仓库：地下之间的敌人 |
| 邪气のしずく | Sinister Stone | 击破位于モンストロポリス / 工场 / 地下室到ドア仓库 / 仓库：地下之间的敌人 |
| 邪气の魔石 | Sinister Gem | 击破位于モンストロポリス / 工场 / 地下室到ドア仓库 / 仓库：地下之间的敌人 |
| 邪气の结晶 | Sinister Crystal | 击破位于モンストロポリス / 工场 / 地下室到ドア仓库 / 仓库：地下之间的敌人 |

| 素材日文名 | 素材英文名 | 获取方法 |
|---|---|---|
| うるおいのかけら | Soothing Shard | 挑战 No.10 战斗传送门 |
| うるおいのしずく | Soothing Stone | 挑战 No.10 战斗传送门 |
| うるおいの魔石 | Soothing Gem | 挑战 No.10 战斗传送门 |
| うるおいの结晶 | Soothing Crystal | 挑战 No.10 战斗传送门 |
| みなぎるかけら | Wellspring Shard | 挑战 No.10 战斗传送门 |
| みなぎるしずく | Wellspring Stone | 挑战 No.10 战斗传送门 |
| みなぎる魔石 | Wellspring Gem | 挑战 No.10 战斗传送门 |
| みなぎる结晶 | Wellspring Crystal | 挑战 N0.12 战斗传送门 |
| 满たされるかけら | Hungry Shard | 挑战 No.3 战斗传送门 |
| 满たされるしずく | Hungry Stone | 挑战 No.6 战斗传送门 |
| 满たされる魔石 | Hungry Gem | 在アレンデ - ル打倒飞龙模样的敌人フロストサ - ペント / Frost Serpent，尾巴必出 |
| 满たされる结晶 | Hungry Crystal | 挑战 No.12 战斗传送门 |
| フロ - ライト | Fluorite | 击破星图スタ - ライトウェイ的矿石 |
| ダマスカス | Damascus | 击破星图スタ - ライトウェイ和ミスティストリ - ム的矿石 |
| アダマント | Adamantite | 击破星图ミスティストリ - ム和ジ·エクリプス的矿石 |
| エレクトラム | Electrum | 击破星图ジ·エクリプス的矿石 |
| 阳炎の结晶 | Evanescent Crystal | 初次通过 No.3、No.9 战斗传送门 |
| 幻想の结晶 | Illusory Crystal | 初次通过 No.6、No.8 战斗传送门 |
| オリハル | Orichalcum | 击破星图ジ·エクリプス的矿石 |
| オリハルコン | Orichalcum+ | 全游戏仅有 7 个，参见最强键刃部分 |

# 索拉个人技能一览

| アクション /Actions（动作） | | | |
|---|---|---|---|
| 日文原名 | 英文原名 | AP | 效果 |
| エアリカバリ - | Aerial Recovery | 2 | 受到伤害并被吹飞时按 × 键可重整态势 |
| ブロ - カウンタ - | Payback Strike | 5 | エアリカバリ - 成功后按○键向目标对象施展连续攻击 |
| リフレクトガ - ド | Block | 2 | 按□键防御来自前方敌人的攻击 |
| リベンジスラッシュ | Counter Slash | 4 | 防御成功后立刻按○键对近处的敌人反击（三选一） |
| リベンジインパクト | Counter Impact | 4 | 防御成功后立刻按○键可吹飞周边的敌人（三选一） |
| リベンジダイブ | Counter Kick | 4 | 防御成功后立刻按○键对远处的敌人反击（三选一） |
| ファイナルブロ - | Final Blow | 5 | 防反成功将敌人吹飞后立刻按○键可瞬移到目标的附近进行追击 |
| リスクドッジ | Risk Dodge | 3 | 被敌人破防后立刻按 × 键可根据情况发动特殊回避，发动成功再按○键可向目标对象施展反击 |
| スラッシュドロップ | Falling Slash | 2 | 在空中时，可对地面的目标对象施展向下斩击 |
| ラピッドスラッシュ | Speed Slash | 3 | 施展 3 段连续攻击的终结技 |
| トリプルラッシュ | Triple Rush | 4 | 施展边靠近目标对象边攻击的终结技 |
| マジックフラッシュ | Magic Rush | 5 | 施展把周边敌人一同吹飞的终结技，魔法力越高伤害也会提升 |
| スパイラルアッパ - | Rising Spiral | 3 | 连招中按 × 键把目标对象击至上空 |
| グラウンドブレイカ - | Groundbreaker | 3 | 连招中按 × 键把目标对象叩落地面 |
| フォ - カスアスピル | Focus Syphon | 3 | FOCUS 槽耗光的状态下依然能使用的特殊锁定射击技。对目标使用锁定射击能够吸收 FOCUS 点数，重复装备可提升效果 |
| ユニゾンファイア | Unison Fire | 3 | ドナルド在身边时与之一起向周围释放火焰的终结技 |
| ユニゾンフリザド | Unison Blizzard | 3 | ドナルド在身边时与之一起向周围释放冷气的终结技 |
| ユニゾンサンダ - | Unison Thunder | 3 | ドナルド在身边时与之一起向周围释放闪电的终结技 |
| フュ - ジョンスピン | Fusion Spin | 3 | グ - フィ - 在身边时与之一起释放把周围敌人都卷入的终结技 |
| フュ - ジョンロケット | Fusion Rocket | 3 | グ - フィ - 在身边时与之一起向目标对象突进的终结技 |
| ソニックスラッシュ | Sonic Slash | 2 | 在自由通行的动作中按○键可向目标对象施展连续攻击（自由通行攻击） |
| タ - ンカッタ - | Buzz Saw | 2 | 在自由通行的动作中按○键可向目标对象边突进边回转攻击（自由通行攻击） |
| サマ - ソルト | Somersault | 2 | 围绕横向的柱子回转时按○键可施展回转攻击（自由通行攻击） |
| チャ - ジブレイク | Sonic Cleave | 2 | 在自由通行的动作中按○键向目标对象施展向下斩击（自由通行攻击） |

| ム - ブ /Mobility（移动） | | | |
|---|---|---|---|
| 日文原名 | 英文原名 | AP | 效果 |
| ハイジャンプ | High Jump | 2 | 能够跳得更高，按 × 键越久跳得越高 |
| ダブルフライト | Doubleflight | 2 | 跳跃中按 × 键能跳到更高的上空 |
| ドッジロ - ル | Dodge Roll | 3 | 在地上时边推左摇杆边按□键能更快地回避敌人的攻击 |
| エアスライド | Air Slide | 1 | 在空中时边推左摇杆边按□键能进行空中高速移动，重复装备可提升效果 |
| エアドッジ | Aerial Dodge | 3 | 在空中时边推左摇杆边按□键可让身体旋转从而回避敌人的攻击（仅限战斗中） |
| グライド | Glide | 1 | 在空中按住 × 键不放可以高速滑空移动 |

| 日文原名 | 英文原名 | AP | 效果 |
|---|---|---|---|
| ウォ - ルキック | Wall Kick | 1 | 以技能エアスライド接触到墙壁时会踢墙并且连接下一次攻击（自由移动动作） |
| ポ - ルスピン | Pole Spin | 1 | 以技能エアスライド接触到纵向的柱子时会绕柱旋转并将周围的敌人浮空（自由移动动作） |
| ポ - ルスイング | Pole Swing | 1 | 以技能エアスライド接触到横向的柱子时会绕柱旋转并将周围的敌人浮空（自由移动动作） |
| ス - パ - ジャンプ | Superjump | 2 | 自由移动动作中按 × 键可以跳得更高（自由移动动作） |
| ス - パ - スライド | Superslide | 1 | 自由通行动作中边推左摇杆边按□键可以进行空中高速长距离移动，重复装备可提升效果（自由通行动作） |

サポ - ト /Support（支援）

| 日文原名 | 英文原名 | AP | 效果 |
|---|---|---|---|
| EXP ゼロ | Zero EXP | 0 | 打倒敌人也无法获得经验值，面向想要不升级进行游戏的挑战者 |
| ライブラ | Scan | 1 | 能够知道被锁定的目标现在的 HP |
| MP セ - フティ - | MP Safety | 0 | 除了使用ケアル系魔法和 Link 之外无法进入 MP 充能状态 |
| フレンドエイド | Assist Friends | 1 | 能对同伴使用回复道具或回复魔法 |
| オ - トロックマジック | Magic Lock-ON | 1 | 使用攻击魔法时会自动锁定目标对象 |
| コンボプラス | Combo Plus | 4 | 地上的最大连击数增加 1Hit，装备复数个增加更多 |
| エアコンボプラス | Air Combo Plus | 4 | 空中的最大连击数增加 1Hit，装备复数个增加更多 |
| コンボアップ | Combo Boost | 5 | 在地上攻击命中时，伤害会根据连击数而增加，重复装备可提升效果 |
| エアコンボアップ | Air Combo Boost | 4 | 在空中攻击命中时，伤害会根据连击数而增加，重复装备可提升效果 |
| コンボマスタ - | Combo Master | 4 | 攻击没有命中也能继续连击 |
| カウンタ - アップ | Reprisal Boost | 3 | 反击技（ガ - ドカウンタ -）和危机回避反击技（リスクドッジカウンタ -）给予的伤害提升 50% |
| リ - フベ - ル | Leaf Bracer | 1 | 使用回复魔法时被敌人攻击到也不会中断，必定能发动回复魔法 |
| ラストリ - ヴ | Second Chance | 4 | HP 在 2 以上时受到致命攻击会保留 1 点 HP |

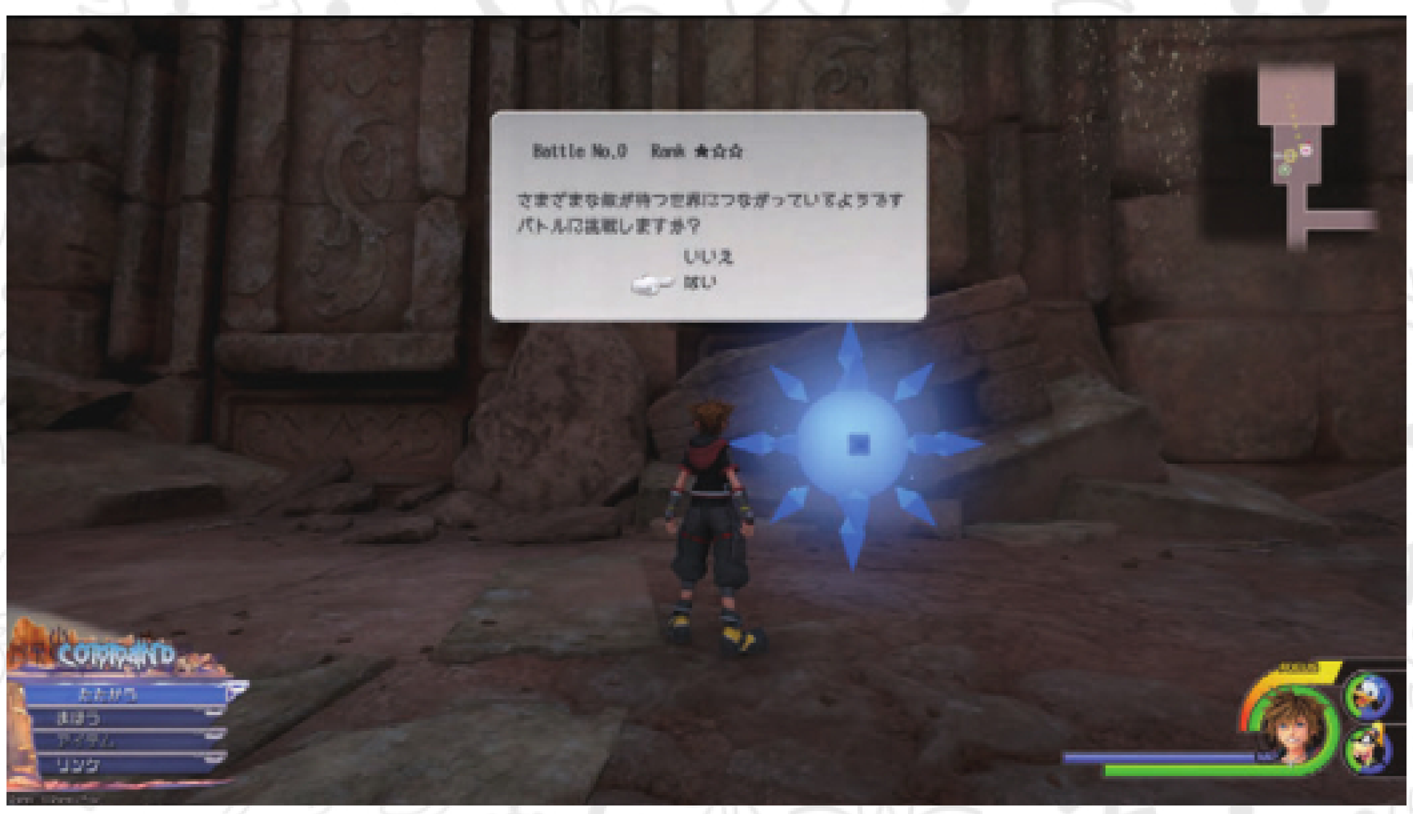
| 日文原名 | 英文原名 | AP | 效果 |
|---|---|---|---|
| コンボリ - ヴ | Withstand Combo | 4 | 受到会将 HP 变为 0 时的连续伤害时能以 HP 保留 1 点的状态抵挡住 |
| マジックコンボセ - ヴ | Magic Combo Thrift | 3 | 连续使用魔法时，魔法消耗的 MP 减少 1 点 |
| マジックコンボアップ | Magic Galvanizer | 3 | 连招中使用魔法会根据连击数提升魔法伤害，重复装备可提升效果 |
| オ - トフィニッシュ | Auto-Finish | 5 | 战斗中情景指令槽变为 0 时自动使出终结技 |
| ドロ - | Treasure Magnet | 1 | 把落在附近的物品吸附过来，重复装备可提升效果 |
| マスタ - ドロ - | Master Treasure Magnet | | 无视距离把掉落的物品都吸附过来 |
| ファイアアップ | Fire Boost | 4 | ファイア系魔法给予的伤害提升 20% |
| ブリザドアップ | Blizard Boost | 4 | ブリザド系魔法给予的伤害提升 20% |
| サンダ - アップ | Thunder Boost | 4 | サンダ - 系魔法给予的伤害提升 20% |
| ウォ - タアップ | Water Boost | 4 | ウォ - タ系魔法给予的伤害提升 20% |
| エアロアップ | Aero Boost | 4 | エアロ系魔法给予的伤害提升 20% |
| ガ - ドリジェネ | Block Replenisher | 4 | 防御成功后回复 3 点 MP |
| MP ヘイスト | MP Haste | 4 | MP 耗光后自动回复 MP 的速度提升 20%，重复装备可提升效果 |
| マジックタイム | Grand Magic Extender | 4 | 强化魔法的情景指令的可触发时间增长，重复装备可提升效果 |
| シチュエ - ションタイム | Formchange Extender | 3 | 键刃变形的情景指令槽可触发时间延长，重复装备可提升效果 |
| アトラクションタイム | Attraction Extender | 3 | 游园技的情景指令槽可触发时间延长，重复装备可提升效果 |
| アトラクションアップ | Attraction Enhancer | 3 | 游园技的触发标记出现概率提升 |
| リンクブ - スト | Link Extender | 4 | Link 的发动时间延长 |
| クライシスハ - フ | Damage Control | 4 | HP 在 25% 以下时受到的伤害变为一半，重复装备可提升效果 |

# 战斗传送门

## （バトルポ - タル /Battlegates）

战斗传送门指的是通关游戏一周目后出现在各个世界区域中的蓝色球体，调查该球体能够进入一个特殊空间进行战斗，获取大量经验值与各种素材。每道门初次通关都能得到秘密报告书（シ - クレットレポ - ト / Secret Reports），还能解锁索拉在自拍模式下的新姿势——制霸 5 道门、10 道门和全部门各有一个新姿势。

本作一共有 15 道战斗传送门，下面给出相关的情报。



| No.0 | |
|---|---|
| 难易度 | ★☆☆ |
| 位置 | 传送到キ-ブレ-ド墓场/断绝の迷宫即可看见 |
| 奖励 | - |

| No.1 | |
|---|---|
| 难易度 | ★☆☆ |
| 位置 | 传送到オリンポス/天界/回廊，从右侧的道路下去到达前庭，传送门就在前庭的最下层 |
| 奖励 | ファイアカフス、シ-クレットレポ-ト#1 |

| No.2 | |
|---|---|
| 难易度 | ★★☆ |
| 位置 | 传送到オリンポス/天界/天の顶，往后走进入宙斯背后的大门 |
| 奖励 | コズミックベルト+、シ-クレットレポ-ト#2 |

| No.3 | |
|---|---|
| 难易度 | ★★☆ |
| 位置 | 传送到トワイライトタウン/街の一角/屋敷前，出到院子外即可看见 |
| 奖励 | 阳炎の结晶、シ-クレットレポ-ト#3 |

| No.4 | |
|---|---|
| 难易度 | ★☆☆ |
| 位置 | 传送到トイボックス/ギャラクシ-トイズ/キッズ スペ-ス即可看见 |
| 奖励 | ラストエリクサ-、シ-クレットレポ-ト#4 |

| No.5 | |
|---|---|
| 难易度 | ★★☆ |
| 位置 | 传送到トイボックス/ギャラクシ-トイズ/ホ-ル:1F，传送门就在背后不远处 |
| 奖励 | サンダ-カフス、シ-クレットレポ-ト#5 |

| No.6 | |
|---|---|
| 难易度 | ★★☆ |
| 位置 | 传送到キングダム·オブ·コロナ/森/花の群生地，进入地图西侧的湿地，传送门在湿地的西北角 |
| 奖励 | 幻想の结晶、シ-クレットレポ-ト#6 |

| No.7 | |
|---|---|
| 难易度 | ★☆☆ |
| 位置 | 传送到キングダム·オブ·コロナ/森/塔，穿过存档点后面的洞窟，往地图东北方向走 |
| 奖励 | エアロカフス、シ-クレットレポ-ト#7 |

| No.8 | |
|---|---|
| 难易度 | ★☆☆ |
| 位置 | 传送到モンストロポリス/发电所/タンクヤ-ド，离开房间出到外面，从斜倒在地面的管道上方前进 |
| 奖励 | 幻想の结晶、シ-クレットレポ-ト#8 |

| No.9 | |
|---|---|
| 难易度 | ★★☆ |
| 位置 | ①传送到アレンデ-ル/冰の迷宫/峡谷；②调查存档点前面的传送点来到冰の迷宫/上层；③对身后的冰柱使用锁定瞬移，自动来到冰の迷宫/中层；④往楼梯上层走，经过一段较长距离后发现 |
| 奖励 | 阳炎の结晶、シ-クレットレポ-ト#9 |

| No.10 | |
|---|---|
| 难易度 | ★☆☆ |
| 位置 | 传送到ザカリビアン/カリブ海/海底洞窟，一路前行直至离开海底回到陆地 |
| 奖励 | ウォ-タカフス、シ-クレットレポ-ト#10 |

| No.11 | |
|---|---|
| 难易度 | ★★☆ |
| 位置 | 传送到サンフランソウキョウ/中心街/北エリア，利用存档点正上方的铁轨向北滑行 |
| 奖励 | 风水カフス、シ-クレットレポ-ト#11 |



TIPS 火候：此类料理以火焰的图标表示。这个小游戏比较简单，只要先不断转动左摇杆，等出现大成功的提示后，将右摇杆推下，即可成功。高难度的难点在于转动左摇杆的力度不太好掌握。

| No.12 | |
|---|---|
| 难易度 | ★☆☆ |
| 位置 | 传送到サンフランソウキョウ/中心街/北エリア，爬上地图中存档点西南方向第一座建筑物的楼顶 |
| 奖励 | ブリザドカフス、シ-クレットレポ-ト#12 |
| **No.13** | |
| 难易度 | ★★☆ |
| 位置 | 传送到キ-ブレ-ド墓场/荒野，往地图南方走即可看见 |
| 奖励 | スリ-スタ-ズ、シ-クレットレポ-ト#13 |
| **No.14** | |
| 难易度 | ★★★ |
| 位置 | 传送到キ-ブレ-ド墓场/荒野，往地图北方走即可看见 |
| 奖励 | クリスタルレガリア |

## 怪物图鉴

只参与游戏主线流程的战斗并不能达成全怪物图鉴，通常情况下还缺 7 种布丁怪（可参考后文的“7 布丁小游戏”），以及第 3、9、14 号战斗传送门中的怪物，而第 14 号战斗传送门中的对手是本作的隐藏 BOSS“ダ - クインフェルノ /Dark Inferno”。

# 7布丁小游戏

## セブンプリンズ /the Flantastic Seven）

游戏中存在着分布在 7 个迪士尼世界当中的布丁怪，它们的外表如同布丁一样，藏在一顶皇冠里，皇冠上通常摆放着一个水果。调查皇冠后布丁敌人便会现身，玩家可以游玩小游戏，根据分数高低获得食材等奖励。而在 7 个游戏当中都取得高分后，可以获得制作最强键刃的素材オリハルコン和饰品プリン · ア · ラ · モ - ド / Flanniversary Badge。下面给出所有布丁小游戏的情报。





▲6000分



▲5400分



▲7200分



▲5000分

| ●チェリ - プリン /Cherry Flan | |
|---|---|
| 位置 | 大地图上选择オリンポス·テ - ベ·丘，从存档点旁的楼梯上到建筑物顶部即可看见 |
| 小游戏 | 滑板玩法，玩家自动前进，捡到路上的布丁后画面右上角的分数便会增加。路上有橙色箭头形状的加速机关，玩家碰壁过多或时间耗尽都会结束游戏 |
| 奖励 | 过关可得【グリオットチェリ -】；达到 20000 分以上可获得【グリオットチェリ -×3】、【シチュエ - ションタイム】 |
| **●オレンジプリン /Orange Flan** | |
| 位置 | 大地图上选择キングダム·オブ·コロナ / 森 / 塔，穿过存档点后方的山洞来到丘陵即可看见 |
| 小游戏 | 拍摄 7 张布丁怪的照片，拍到好画面时会弹出“EXCELLENT”字样。照片有分数高低之分，高分照片可参考右边的图片 |
| 奖励 | 过关可得【ブラッドオレンジ】；达到 23300 分以上可获得【ブラッドオレンジ ×3】、【ドロ-】 |

| ●ストロベリ - プリン /Strawberry Flan | |
|---|---|
| 位置 | 大地图上选择トイボックス / ギャラクシ - トイズ / ドリンクコ - ナ -，往存档点前方走即可看见 |
| 小游戏 | 把路上的布丁怪都叠加到杯上，叠得越高分数越高。由于场地边缘地区容纳不了太高的队伍，因此先把边缘的布丁怪收集，再回到大厅内收集是比较推荐的战术 |
| 奖励 | 过关可得【イチゴ】；达到 17000 分以上可获得【イチゴ ×3】、【アトラクションタイム】 |
| **●バナナプリン /Banana Flan** | |
| 位置 | ①前往モンストロポリス / 工场 / 地下室；②进入存档点附近墙壁的门扉来到仓库；③走到地图西侧进入淡黄色的门扉来到仓库上部；④往地图西侧走即可看见 |
| 小游戏 | 躲开大布丁怪的攻击，消灭小布丁怪。只要一直使用魔法在远处攻击便不难完成，布丁怪的连续攻击可以在空中飞行躲开 |
| 奖励 | 过关可得【バナナ】；达到 21600 分以上可获得【バナナ ×3】、【マジックタイム】 |

| | |
|---|---|
| ●グレ - ププリン /Grape Flan | |
| 位置 | 大地图上选择アレンデ - ル / 北の山 / 尾根，从存档点前方莫古力的旁边跳下悬崖，落至底层后走到开阔的雪地中央即可看见 |
| 小游戏 | 在限定时间内打倒敌人并获得足够的分数。敌人射出的球体可以用防御弹回去，再踩着球的痕迹快速前进将冻结的敌人打倒，如果输出够高可以使用魔法类键刃，大概用两次大招清场即可取得高分 |
| 奖励 | 过关可得【グレ - プ】；达到 20000 分以上可获得【グレ - プ ×3】、【ユニゾンブリザド】 |
| ●ウォ - タ - メロンプリン /Watermelon Flan | |
| 位置 | 大地图上选择ザ·カリビアン / ポ - トロイヤル / 砦，进入存档点右侧门口即可看就看见 |
| 小游戏 | 场中有多门大炮，利用大炮击倒空中袭来的布丁怪守护城寨。中央的大炮可全弹发射三次，有冷却时间，可以等布丁怪密集时再使用，而击倒背着西瓜的布丁怪有额外的分数加成 |
| 奖励 | 过关可得【スイカ】；达到 28400 分以上可获得【スイカ ×3】、【フォ - カスアスピル】 |
| ●メロンプリン /Honeydew Flan | |
| 位置 | 大地图上选择サンフランソウキョウ / 中心街 / 南エリア：夜，前往地图存档点北方向的某栋大楼楼顶即可看见 |
| 小游戏 | 踩踏布丁怪一次能获得相应的分数，注意不要踩到张嘴的布丁怪，否则游戏失败。当某只布丁怪头顶闪光时，踩踏它会跳跃到另一个区域，难度也会随之上升，不过更容易获得高分 |
| 奖励 | 过关可得【メロン】；达到 15000 分以上可获得【メロン ×3】、【アトラクションタイム】 |

# 百亩森林

（100 エ - カ - の森 /the Hundred Acre Wood）




打通モンストロポリス世界的故事之后，前往トワイライトタウン世界的トラム广场，在咖啡厅前触发剧情，进入到百亩森林的世界。之后调查菜园前的木制招牌可游玩收获农作物的小游戏。森林内共有 3 种收获游戏，打通前一个解锁下一个，把三个游戏都打通一次后，玩家能够获得键刃“ハニ - トレンタ”。

## 收蔬菜

左摇杆控制发射方向，按〇为发射蔬菜，按键的时间长短会影响射出的蔬菜数目。方框内相同的蔬菜连在一起凑够五个或以上便会消除，画面中的分数也会随之增加。兔子ラビット会指定某种蔬菜，玩家不断收获蔬菜，兔子身边的菜篮便会逐渐减少，而当菜篮只剩下一个时，兔子便会上前收取他想要的蔬菜，此类蔬菜有额外的分数加成，所以玩家在游戏时最好尽量留下更多兔子指定的蔬菜。积蓄右下角的槽可以召唤同伴出来帮忙收菜，在一场游戏中多次召唤可获得更多的分数奖励。

## 收水果

打通野菜畑の收获后解锁，操作一样，玩家一次性收获的水果越多，得分就越高。与野菜收获不同的是，方框内的水果每隔一段时间会下沉一次，如果有水果落入水中即为 Game Over。召唤同伴能够消除最底一排和往上数第三排的水果，在一场游戏中多次召唤可获得更多的分数奖励。

## 收花蜜

打通果树园の收获后解锁，操作一样，目标是让方框内的蜂蜜罐子落出框外，增加右侧的罐子槽。而当罐子槽蓄满时罐子便会升级，游戏时间得到延长，不过难度也会提升一些。召唤地鼠同伴可以帮忙消除部分花朵，在一场游戏中多次召唤可获得更多的分数奖励。

# 积木船研究

积木船（グミシップ /Gummi Ship）是系列历代都有的小游戏，它主要用于在不同世界中的移动，同时也关系到大量隐藏要素。本作的积木船部分因为有不少小窍门，总体难度下降了很多。但这并不能说明积木船的地位下降了，事实上积木船在本作中还是相当重要的。

## 星图

在开始积木船之旅前，玩家会进入星图。本作有 3 张星图，分别是スタ - ライトウェイ、ミスティストリ - ム、ジ · エクリプス，随着剧情进展会依次解锁。玩家可以按□在星图中的地标上标注，如此一来在操作积木船时就能看到方位和距离的提示。在星图中玩家能看到以下地标：

世界：以舞台的外观呈现，它代表玩家的冒险舞台，包括迪士尼世界和原创世界。将光标指向已经访问过的世界后按△，可以选择以其为出发点开始积木船之旅。

财宝星球（トレジャ - スフィア /Treasure Sphere）：操作积木船时，如果射击财宝星球，就会进入小游戏。玩家需要射击财宝星球上的不同活动块来使电路畅通，整套操作需要在财宝星球的一个自转周期内达成，成功后即可获得财宝星球里的大量物质。财宝星球可以无限尝试，也没有失败惩罚，因此难度不大。每个财宝星球里的奖励只能获得一次。

传送门（トラベルゲ - ト /Waypoint）：将光标指向已经访问过的传送门后按△，可以选择以其为出发点开始积木船之旅。除此之外传送门没有其他作用。

战点（バトルポイント /Battlesite）：存在着 BOSS 级敌人的地方。事实上仅用以标注在访问各个世界时必定会遭遇的 BOSS 的地点，意义不大。不过同样能用来当出发点。

## 设计图

设计自己的积木船是这个部分的最大乐趣。本作中除了可以设计主积木船，还可以设计两个副积木船。设计图分为以下 3 种：

オリジナル /Originals：原创。玩家可以从零开始自己编辑，也可以调用现成的图纸再加以修改，改完之后起好名字即可保存在这里。

おすすめ /Samples：推荐。这个部分是玩家可以在积木船商店里购买到的设计图，不过具体能买到哪些，仍需根据剧情进度来定。玩家可以直接使用推荐的设计图，但除了因缺少该设计图所需的积木而导致无法使用外，如果该设计图所需的积木点数（コスト /Cost）超过了当前玩家的积木点数上限，该设计图也无法使用。提升上限的方法是升级，只要多参加战斗就可以提升等级。

スペシャル /Special：特殊。特殊设计图是指玩家达成一定条件后无条件入手的设计图。和推荐设计图不同的是，特殊设计图是不受积木点数影响的，因此实用性更高。但如果缺少该设计图所需的积木，则依然无法使用。特殊设计图的入手方法主要包括以下几个途径：1. 收集 3 张星图中的设计图部件；2. 收集 3 张星图中的特殊财宝；3. 拍摄星座；4. 完成积木船任务。



TIPS 刀工：此类料理以菜刀的图标表示。这是最简单的小游戏，只要快速不断地将左摇杆推下即可切菜，切完一块之后将右摇杆推下换下一块继续切。空切或者稍晚换菜都不算失败，因此毫无难度。

## TIPS 按图出击

本作有一个非常体贴的设定。正常情况下，玩家如果想使用推荐设计图和特殊设计图，必须拥有该设计图所需的全部积木才行。但一些高级积木的入手条件殊为不易，这使得一些强力的积木船即使到了游戏后期也很难造出来。不过玩家并不需要直接将它们编辑出来，只要在选择“出发”之后，再选择变更设定，即可无视要求直接使用成品积木船。又因为特殊设计图本身就可以无视积木点数，等于说玩家只要入手特殊设计图后就能直接使用。利用这个设定可以大幅降低游戏难度。

# 强制战斗

在操作积木船出击时，除了直接攻击玩家的敌人外，还有一种敌人会在雷达上标出来。当玩家靠近这种敌人时，就会强制切换到战斗画面。这种敌人的难度会以 1～5 星的形式标注出来，其中 5 星敌人基本上只推荐拥有最好的几种积木船后再来挑战。

在强制战斗中，击破敌人即可获得分数。如果是 BOSS 战的话，命中 BOSS 的要害就能获得分数。根据战斗结束时玩家获得的分数，游戏会有 ABCDE 的 5 档评价，最高为 A 级。刚开战时玩家拥有最高的分数倍率，之后随着时间的流逝，分数倍率也会不断下降。此外，如果能消灭每一波的全部敌人，还能获得分数奖励。因此要想获得高分，就要尽可能多、尽可能快地消灭敌人。初期玩家拿不到高评价也不用担心，后期有了优秀的积木船就能吊打了。

在一次出击中，玩家打过的强制战斗不会再出现，但下次出击时又会出现。只要在强制战斗中获得 A 评价，就可以获得特殊财宝作为奖励。游戏中取得 20 个这样的特殊财宝（含财宝星球里的奖励）能解锁对应的奖杯。强制战斗的完成情况可以在积木船菜单中的 RECORD 里查看。

# 水晶和矿石

在宇宙中分布着大量的水晶和矿石。水晶会在雷达上标注出来，它分为蓝色和紫色两种，雷达上不会分别对两种水晶进行标注。持续射击即可将水晶击破，从而获得里面蕴含的奖励，但水晶具有自动恢复的特性，如果玩家火力不够的话有可能出现打得还不如回得快的尴尬场面。

蓝水晶里一般放着各种素材，它会无限再生。甚至玩家不用等到下次出击，只要过一段时间它就会再生。紫水晶的耐久度要高得多，里面必定放有一张特殊设计图的碎片。紫水晶一旦击破就不会再生。每张星图都有 1 张特殊设计图需要通过收集碎片的方法来获得，每张特殊设计图都由 15 张碎片构成，集齐之后即可使用对应的特殊设计图。具体收集情况可以在积木船菜单中的グミピ-ス（美版名为 Fragments）中查看。

矿石在雷达上不会标注，其外表是蓝色的岩石，一般以大量集结的形式出现。用普通火力即可将其轻松击破，里面会随机出现一些奖励，包括普通的积木船部件、ミスリル系素材、オリハル、アダマント、エレクトラム等等。不过要到第 3 张星图中才有较高几率出现高级奖励。

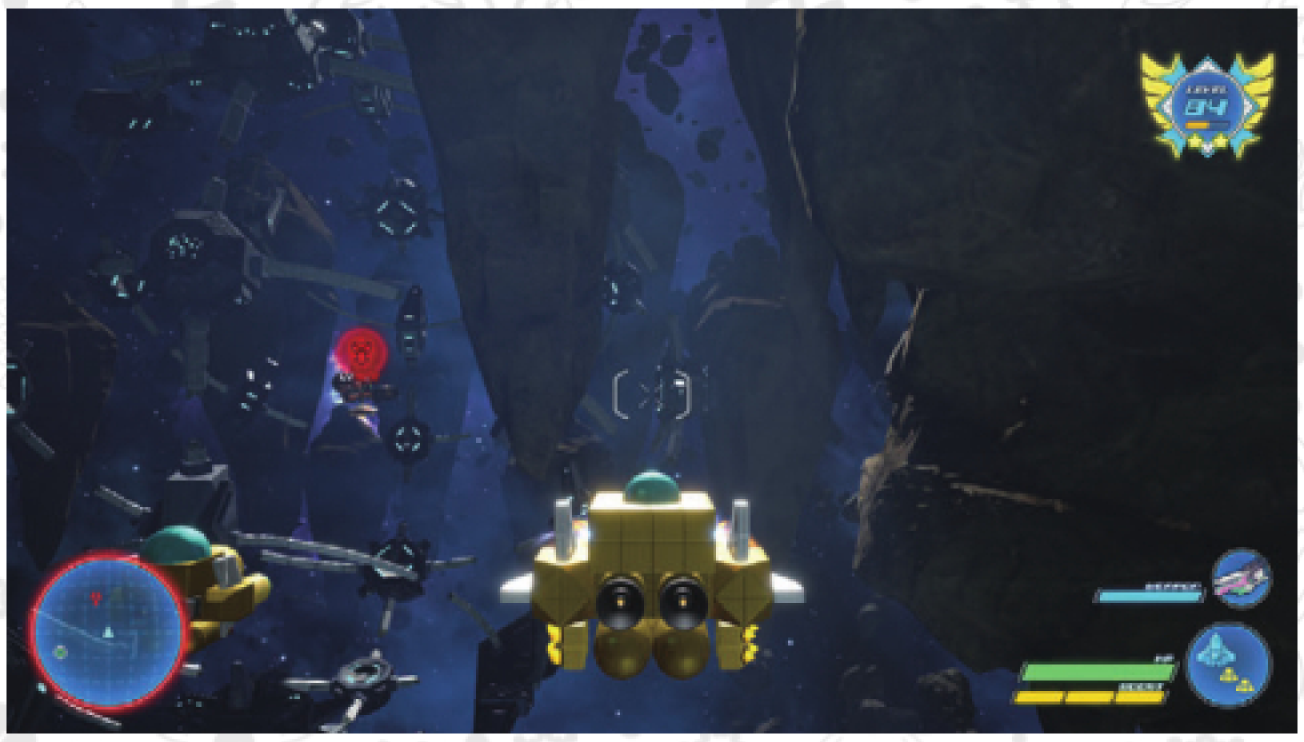
# 任务

在积木船菜单中的グミミッション/Gummi Missions 里可以查看任务。任务的内容一般是发现 N 个地点、消灭特定敌人这样的要求，完成任务可以获得丰富多彩的奖励。以下是全任务列表，为方便起见就不收录原文了。注意同一类任务，在完成低级任务之前，高级任务是不会出现的。例如在完成发现 3 个传送门的任务前，发现 6 个传送门的任务是不会出现的。

| 顺位 | 任务要求 |
|---|---|
| 1 | 初次出击 |
| 2 | 发现 3 个传送门 |
| 3 | 发现 6 个传送门 |
| 4 | 发现 9 个传送门 |
| 5 | 发现 2 个世界 |
| 6 | 发现 6 个世界 |
| 7 | 发现 9 个世界 |
| 8 | 击破スタ-ライトウェイ的アストロウォリア-/Astrowarrior |
| 9 | 击破スタ-ライトウェイ的フラワ-ガ-ディアン /Flower Guardian |
| 10 | 击破スタ-ライトウェイ的コメットクロ-ラ-/Comet Crawlers |
| 11 | 击破ミスティストリ-ム的ドレッドシャ-ク /Dreadshark |
| 12 | 击破ミスティストリ-ム的グレイシアフォ-ト /Glacial Fortress |
| 13 | 击破ミスティストリ-ム的スペ-スワ-ム /Space Worms |
| 14 | 击破ミスティストリ-ム的シュヴァルツガイスト /Schwarzgeist |
| 15 | 击破ジ·エクリプス的ギガントピラミッド /Colossus Pyramid |
| 16 | 击破ジ·エクリプス的グランドウォリア-/Supreme Warrior |
| 17 | 击破ジ·エクリプス的スカ-レットシャ-ク /Scarlet Shark |
| 18 | 击破ジ·エクリプス的オメガ·マキナ /Omega Machina |
| 19 | 用积木船击破 500 个无心 |
| 20 | 用积木船击破 1500 个无心 |
| 21 | 用积木船击破 3000 个无心 |
| 22 | 用积木船击破 5000 个无心 |
| 23 | 获得 3 种积木船用的特殊武器 |
| 24 | 获得 5 种积木船用的特殊武器 |
| 25 | 获得 7 种积木船用的特殊武器 |
| 26 | 获得 10 种积木船用的特殊武器 |
| 27 | 获得 13 种积木船用的特殊武器 |
| 28 | 获得 1 个财宝星球里的奖励 |
| 29 | 获得 3 个财宝星球里的奖励 |
| 30 | 获得 5 个财宝星球里的奖励 |
| 31 | 获得 7 个财宝星球里的奖励 |
| 32 | 获得 9 个财宝星球里的奖励 |
| 33 | 获得スタ-ライトウェイ的全部设计图碎片 |
| 34 | 获得ミスティストリ-ム的全部设计图碎片 |
| 35 | 获得ジ·エクリプス的全部设计图碎片 |
| 36 | 成功拍摄サボテンダ-/Cactuar 星座 |
| 37 | 成功拍摄ボム /Bomb 星座 |
| 38 | 成功拍摄モ-グリ /Moogle 星座 |
| 39 | 成功拍摄エンディミオン /Endymion 星座 |
| 40 | 成功拍摄トンベリ /Tonberry 星座 |
| 41 | 成功拍摄インプ /Imp 星座 |
| 42 | 成功拍摄ビスマルク /Bismarck 星座 |
| 43 | 成功拍摄オルトロス /Ultros 星座 |
| 44 | 成功拍摄オメガ /Omega 星座 |
| 45 | 完成以上全部任务 |

# 星座

在 3 个星图中各存在着 3 个星座，当玩家从正确角度进行拍摄时，就能成功拍下星座的照片。每个星座的照片都对应 1 个积木船任务，其奖励就是对应星座形状的积木船设计图。这些积木船都非常强力，而且均算作特殊设计图，因此一旦解锁就能立刻使用。以下是全部 9 个星座的位置，拍下全部照片还能解锁一个奖杯。



▶从トイボックス世界出发，之后转向左边，朝如图所示方向飞行，很快就会在右边看到モ-グリ星座。



◀从オリンポス世界出发，之后转向左边，就能直接看到ボム星座。



▶从キングダムオブコロナ世界出发，之后转向左边如图所示方向，就能看到サボテンダ星座的部分。不过照此方位飞行的话会直接进入世界，因此要绕过去。



▶从ミスティストリ-ム星图的1号传送门出发，之后转向右边，朝如图所示方向飞行，之后能在右下方看到インプ星座。



▶从ミスティストリ-ム星图的1号传送门出发，之后如图所示方向对着传送门飞行，马上就能在右边看到トンペリ星座。



▶从ザ・カリビアン世界出发，之后转向左边，朝如图所示方向飞行，很快就能在右边看到エンディミオン星座。



▶从キ・ブレ-ド墓场出发，之后转向左边，朝如图所示方向的大红柱飞行，飞到大红柱前停下来，观察左上方，在恒星旁能看到オルトロス星座。



▲拍完オルトロス星座后，将积木船飞到机械要塞上方，转向左边朝如图所示方向飞行，飞行一段时间后就能在右前方看到ビスマルク星座。



▲拍完ビスマルク星座后，转向左边朝如图所示方向飞，飞行一段时间后在左前方就能看到オメガ星座。

# 隐藏 BOSS

每张星图都有 1 个五星难度的隐藏 BOSS，它们关系到大量隐藏要素。

## コメットクローラ-/Comet Crawlers

在スタ-ライトウェイ中，玩家会看到一个被沙覆盖的星球，这个星球需要积木船达到一定速度才能进入。进去之后就是隐藏 BOSS：コメットクロ-ラ-/Comet Crawlers。它是一条巨大的沙虫。

## シュヴァルツガイスト/Schwarzgeist

在ミスティストリ-ム中，有一条巨大的绿色龙卷十分醒目。只有速度接近 200 的积木船才能冲进龙卷，注意只有部分区域可以进入，具体可参见难度提示的位置。龙卷里是巨大的机器人 BOSS：シュヴァルツガイスト/Schwarzgeist。击败它不仅能解锁一个奖杯，还能获得最强积木船的设计图。

## オメガ・マキナ/Omega Machina

在ジ・エクリプス中有一个巨大的机械要塞。在机械要塞的 4 处外围，各有一场超高难度的强制战斗（3 个四星 +1 个五星）。以高评价击破其中 1 处时，就会出现过场动画，内容是一条通往机械要塞中央的道路已点亮。击破全部 4 处后，4 条道路均会点亮，机械要塞中央的天棚会打开。当玩家来到这里时，就会遭遇积木船部分的最强敌人：オメガ・マキナ/Omega Machina。不过只要玩家拥有最强积木船再来挑战，A 级评价过关也不在话下。击破オメガ・マキナ/Omega Machina 是合成最强键刃的必要条件之一。

# 积木船速成心得

本作的积木船要想毕业是很简单的。首先去拍星座，以星座对应的积木船为主力。等获得エンディミオン/Endymion 的设计图后，就可以用它作为主力。エンディミオン/Endymion 的特色是拥有 200 的速度，这样就能去挑战ミスティストリ-ム的隐藏 BOSS：シュヴァルツガイスト/Schwarzgeist。シュヴァルツガイスト/Schwarzgeist 是一个攻击力高、HP 超多的强敌，但其攻击方式比较单调，使用エンディミオン/Endymion 配合能回复 HP 的特殊武器リペアキット/Repair Kit，要想过关还是不难的。リペアキット/Repair Kit 的入手方法是在モンストロポリス世界附近的强制战斗ドレッドシャ-ク/Dreadshark 中取得 A 评价。

击破シュヴァルツガイスト/Schwarzgeist 后，即可获得最强积木船：ゴ-ルデンハイウインド/Golden Highwind 的设计图。有了它之后，一切战斗都不再是问题，从此人挡杀人，佛挡杀佛。



TIPS 调味：此类料理以胡椒筒图标表示。这个小游戏的玩法就是很标准的音乐游戏，当光标缩至判定圈的一瞬间将左或右摇杆往下推就算成功，稍微早一点也可以，总的来说没啥难度。

# 小游戏集合

## クラシックキングダム/Classic Kingdom

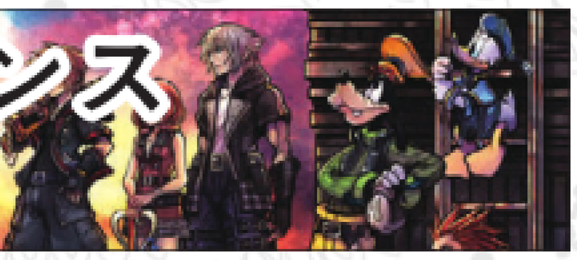


クラシックキングダム/Classic Kingdom是本作新增的一种类似于GAME WATCH的怀旧游戏，玩法都很简单，一共有23个。当玩家获得全宝箱后，理论上只会有第2、3、4、5个游戏还没有入手。这4个游戏根据流程进度能在トワイライトタウン的广场上的揭示牌上先后入手。

游玩这23个游戏的目的是刷新每个游戏的最高分。事实上每个游戏并没有默认的最高分设置，因此哪怕玩家只要在游戏中获得1分，也算是刷新了最高分。不过只有当游戏结束时选择退出才能保存最高分，否则是无法保存最高分的。另外需要注意的是，《BARNYARD SPORTS》这个游戏有百米赛跑、跨栏和三级跳3种玩法，因此需要在3种玩法中各获得一个最高分。

当玩家刷新1个游戏的最高分以及刷新全部游戏的最高分时，能分别解锁一个奖杯。刷新全部游戏的最高分时，可以获得一把键刃：クラシックノ-ツ。

## フェスティバルダンス/Festival Dance



フェスティバルダンス/Festival Dance是位于キングダム·オブ·コロナ的祭典上的小游戏，剧情中自动进行一次，但此时无法获得分数，因此也无法解锁对应的奖杯。当完成了キングダム·オブ·コロナ世界的剧情后，只要再次来到城内，就能在祭典现场找到剪短头发后的长发公主，与她对话后即可重玩这个小游戏，其奖励如表所示：

| 得分 | 奖励 |
|---|---|
| 7万 | 奖杯グレイトダンサ- |
| A：5万 | 初次：ユニゾンサンダ-、マジックアップ |
| | 二周目及以后：マスタ-メダル |
| B：3万 | マスタ-メダル |
| C：1万 | みなぎるしずく |

### 这个小游戏的进程如下

1. 一开始是双人舞，当索拉靠近任意NPC时，NPC脚下会出现不同颜色的圆圈，这时按下对应颜色的按键即可与之共舞，蓝色对应按键×，红色对应○，粉色对应□。成功输入指令进入双人舞时，地面上会出现3个圆圈，走上去并按下对应的键即可令圆圈消除，这样就能获得时间奖励。

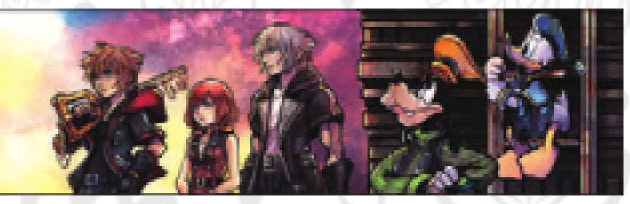
2. 当索拉发动第3次双人舞时，场地上的特定物体就会出现互动提示，例如木桶、插着旗子的小车。这时靠近物体输入△，即可进行互动。建议是获得第3次双人舞的时间奖励后再来互动。

3. 当索拉的第2次互动结束后，就可以按△进入集体舞环节。这个部分就是标准的音乐游戏玩法了，只要当索拉走到不同颜色的圆圈上按对应的键即可开始连击。这个部分漏连、错按均不会中断连击，不过集体舞环节经过一定时间后上方会出现按△结束的提示，如果玩家不及时按键的话会导致连击中断。

4. 集体舞环节结束后回到第1步，如此循环。

7万分的要求总的来说难度不高，关键在于必须全程保持连击。只要在全程连击的情况下成功完成两次集体舞环节，7万分可以说是绰绰有余，笔者的纪录是12万分。容易失误的部分反而是双人舞环节，按错或逾时都会导致失败。

## VERUM REX



VERUM REX是位于トイボックス世界3F的游戏中心里的小游戏，调查手柄即可开始游戏。在这个小游戏中，索拉要操控机器人对付邪恶的机器人大军，我们的目标是获得1200万分。

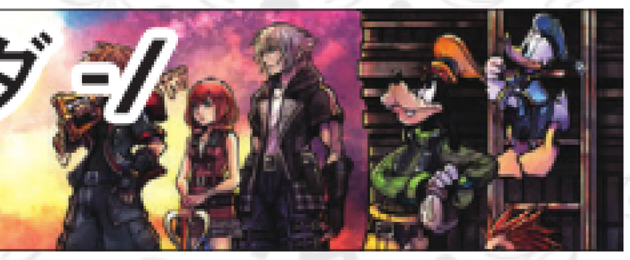
获得高分的关键有两点，一是保持全程连击。只要在限时内不断击破敌人，即可让得分倍率不断上升，最高可以达30倍。一切顺利的话，光是在BOSS出场前就能打出1100万分。不过由于BOSS皮糙肉厚，连击是一定会中断的；二是获得过关时的特殊加成，这部分奖励具体如下：

| 条件 | 奖励分数 |
|---|---|
| 使用3种陷阱都击破过敌人 | 35万 |
| 得分倍率达到一定程度 | 40万 |
| 用拳头击破一定数量的敌人 | 70万 |
| 用射击击破一定数量的敌人 | 55万 |
| 用陷阱击破一定数量的敌人 | 100万 |
| 击破BOSS | 200万 |
| 用所有种类的机器人击破过敌人 | 100万 |
| 同时击破一定数量的敌人 | 75万 |
| 全程无伤过关 | 300万 |

以上奖励中，最推荐的是用陷阱和射击杀死敌人，这样会相对安全得多。在这个小游戏中有3种陷阱，分别是会爆炸的油罐、头上悬吊的重物和中央区域底层的电网。用陷阱杀死敌人有特殊的分数加成，其中又以油罐最为实用，看准时机的话瞬间炸死四五个敌人都有可能。

总的来说1200万有一定难度，但也不算很夸张。这个游戏要想过关是很容易的事情，因此关键就在于保持连击。挑战时请多观察小地图上的敌人位置提示，哪里敌人多就往哪里冲，不要担心会被敌人集火，也不要中途换机，就用一开始的机体就足够了。笔者的纪录是1700万，可见容错率还是比较高的。

## フロ-ズンスライダ-/Frozen Slider



完成アレンデ-ル的剧情后，回到冰之宫殿前与女王对话，就能开始滑雪了，我们的目标是找齐10个牌子，外加获得60万分。

| 得分 | 奖励 |
|---|---|
| 60万 | 奖杯トリックスタ- |
| A：50万 | 初次：フュ-ジョンロケット、ガ-ドアップ |
| | 二周目及以后：スタ-メダル |
| B：3万 | ジュニアメダル |
| C：1万 | みなぎるしずく |

这个滑雪游戏的特色是场地很大，有多条路线供玩家自由发挥，大家可以自由选择。一般来说，在天空滑轨没有难度，但分数奖励少；在地面滑行有碰撞的风险，但分数奖励多，特别是1000分的奖励基本都在地面上。要想获得60万分，需要从以下三个方面着手：

1. 保持全程连击不断。只要不断吃到分数道具，得分倍率就会不断上升。这个倍率不会随时间而消失，但一旦发生碰撞就会立刻清零。

2. 保持高速。这个小游戏的时间奖励分数比较高，如果能在1分35秒内完成，就有5万分的奖励，之后逐渐递减。

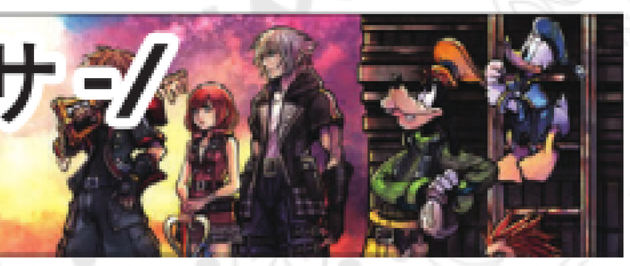
3. 保撑零碰撞。碰撞除了会影响速度、中断连击外，更是会直接损失无伤的5万分。因此一旦发生碰撞，建议直接重来。

牢记以上三大原则后，玩家就可以选择自己最拿手的路线了。一般来说，我们推荐前期走地面，后期走空中。笔者的纪录是1分29秒42完赛，66万分，要想突破70万分也并非难事。

不过这个小游戏还有一个隐藏要素，那就是收集分布于赛道各处的10个牌子。这10个牌子上面分别写着罗马数字的Ⅰ～Ⅹ。10个牌子不必在一次比赛中集齐，可以分10次分别收集，一旦收集就不会再出现，不过在收集到牌子后必须跑完比赛才能保存下来，如果直接退出的话是不算数的。收集完10个牌子后，可以获得用于合成最强键刃的道具オリハルコン。以下是10个牌子的位置提示，由于游戏中没有给出地图，我们只能提供文字参考，还请见谅。

| 编号 | 位置提示 |
|---|---|
| Ⅰ | 中央的一处雪地上 |
| Ⅱ | 左边的一个雪桥下 |
| Ⅲ | 左边的一处雪地上，可接着取得Ⅷ |
| Ⅳ | 中央的一个雪桥下 |
| Ⅴ | 右侧的一个山丘上，可接着取得Ⅹ |
| Ⅵ | 右侧的一处雪地上，可接着取得Ⅸ |
| Ⅶ | 右侧的一处雪地上 |
| Ⅷ | 左侧的一条滑轨上 |
| Ⅸ | 右侧的一条滑轨上 |
| Ⅹ | 右侧的一个山洞外，出洞后马上有左上、右下两条小路，牌子在左上小路 |

## フラッシュトレ-サ-/Flash Tracer



フラッシュトレ-サ-/Flash Tracer是サンフランソウキョウ世界的小游戏，共有两种赛道。在完成这个世界的剧情后，与フレッド/Fred（怪物样子的同伴）对话可以进行相对简单的赛道，与ゴ-·ゴ-/Go Go（个子较矮的女生）对话可以进行相对困难的赛道。两条赛道的奖励如下：

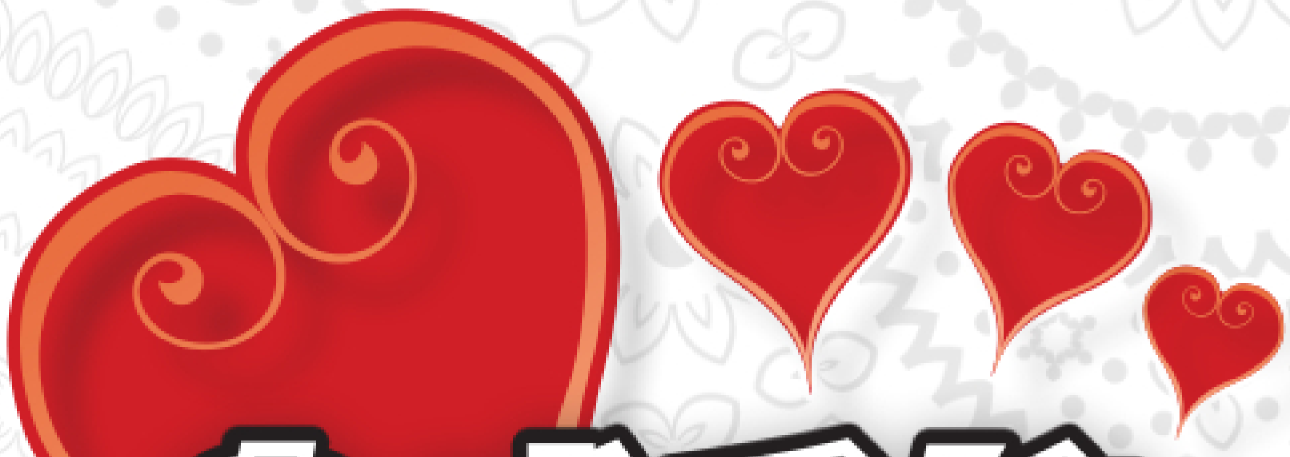
| フレッド赛道 | |
|---|---|
| 得分 | 奖励 |
| A：6万 | 初次：アトラクションタイム、パワ-アップ |
| | 二周目及以后：スタ-メダル |
| B：4万 | マスタ-メダル |
| C：2万 | みなぎるしずく |

| ゴ-·ゴ-赛道 | |
|---|---|
| 得分 | 奖励 |
| A：7万5000 | 初次：マジックタイム、マジックアップ |
| | 二周目及以后：スタ-メダル |
| B：5万 | マスタ-メダル |
| C：2万5000 | みなぎるしずく |

另外在两种玩法中均取得A评价后，可以解锁一个奖杯。

这个小游戏难度不大，要想获得高分，除了多收集彩圈和快速完成比赛外，还要尽可能多地消灭敌人，因为敌人的分数比彩圈高多了。强烈推荐魔法强化的装备和技能，然后一路用サンダガ轰过去，能最大限度地节省时间。

フレッド/Fred赛道的敌人数量较少，路线也比较单一，A评价问题不大。ゴ-·ゴ-/Go Go赛道的战斗比较多，这条赛道有多种路线可以选择，请尽量选择敌人多的路线。最后阶段必须全灭敌人才能过关，这里有一定的随机性，如果敌人被轰至下层或是躲得远远的，就会浪费不少时间，运气不好的话请多尝试几回。



# 合成系统

合成系统是本作的一大重头。尽管本作难度不高，以至于合成系统没啥用武之地，但由于白金要求合成过所有项目，因此成了各位玩家完美路上的最大难关。

## 合成配方

要想合成一种素材，首先需要获得对应的配方。本作的合成配方入手方法归纳起来，只有两种，一是收集一定种类的素材，最高是58种；另一种是完成照相任务。游戏中一共有20个照相任务，任务数量根据玩家的流程进度逐渐解锁。要想完成照相任务，除了要找到指定的目标，还需要将目标保持在镜头中央，够大够醒目，且无遮挡，如果成功的话画面上会当场出现完成任务的提示。不过需要注意的是，在回来向莫古力报告之前，玩家不能删除对应的照片，否则就不算完成，必须重新拍过。以下是全照相任务的达成方法（已去掉莫古力的口头禅，笑）：

| 日文要求 | 英文要求 | 拍摄对象 |
|---|---|---|
| 怒ると暴れだして手がつけられない | I need oven mitts to handle that hotness. | フレイムコア/Flame Core（可在敌人图鉴中确认形象，推荐去オリンポス的テ-ベ/丘） |
| 自由自在に水を操ってやっかい | That fiend keeps getting my pom-pom wet. | ウォ-タ-コア/Water Core（可在敌人图鉴中确认形象，推荐去モンストロポリス的发电所/连络通路） |
| ふわふわな见た目にだまされちゃいけない | Fluffy doesn't always mean cute. | パフリ-ダ-/Chief Puff（可在敌人图鉴中确认形象，推荐去キングダムオブコロナ的丘陵） |
| 英雄の像は修理中 | I can't get over those chiselled muscles. | 巨大的海格力斯像，位置在オリンポス的テ-ベ/市民广场 |
| ドカンとロボゴリラが飞び出してきた | Mechasmasher's busting through the wall. | BEAST&BUGS的立体招牌，位置在トイボックス的ギャラクシ-トイズ2F |
| 森の奥にひっそりとただずむ塔 | Who built that tower in the forest? | 长发公主居住的高塔，位置在キングダム·オブ·コロナ的森 |
| お祭り乐しそう | Wish I could ditch work and see the festival. | 欢乐的音乐祭，也就是玩跳舞小游戏的地方，位置在キングダム·オブ·コロナ的コロナの町/大通り |
| 名工を支える神圣な炎 | It takes a hot fire to forge lightning bolts. | 位置在オリンポス的天界/回廊，这里有个倒熔岩的解谜游戏，拍旁边那团巨大的火焰 |
| 天界の王は英雄のお父さん | “King of the gods” to some，“Dad” to others. | 宙斯，他在オリンポス的天界/天の顶，剧情中本世界最终BOSS战的场所 |
| 夕暮れの路面电车は氛围气バッチリ | I love watching the tram go by at twilight. | トワイライトタウン大街上的电车 |
| 黄色いス-ツの动き者 | Give that hard worker in yellow a raise. | 目标是CDA队员，其样子是身穿黄色防化服的士兵，完成モンストロポリス世界的剧情后会大量出现，推荐去发电所/タンクヤ-ド |
| 冰でできたお城なんて信じられない | Some how I doubt that palace has a fireplace. | 艾尔莎的冰之宫殿，位置在アレンデ-ル的北の山/屋根 |
| しゃべって步く雪だるま | I think I saw a walking, talking snowman! | 目标是雪宝，位置在アレンデ-ル的北の山/屋根 |
| どこかで会ったことがある | Wait, kupo… That green guy looks familiar! | 剧情中必定会出现的巨大仙人掌，位置在トイボックス的ギャラクシ-トイズ キッズスペ-ス |
| ず-っと田を见守ってくれてる | He helps keep the birds out of the fields. | 稻草“兔”，位置在100エ-カ-の森 |
| 一番星み-つけた | There it is, kupo. My lucky star | 传送到サンフランソウキョウ夜间的城市北部，爬上记忆点旁最高的大楼，在楼顶能看到一颗闪亮星，这就是目标 |
| 空を泳ぐのは气持ちよさそう | The fish are swimming through the air! | 传送到サンフランソウキョウ城市的任意方位，拍摄任意一个空中的鲤鱼幡 |
| 泷しぶきに愈される | Stay by the falls to beat the tropical heat! | 瀑布，位置在ザ·カリビアン的ポ-トロイヤル |
| 黒くてウジャウジャしてて气持ち悪い | Show me a creepy, shadowy swarm! | 目标是デビルズタワ-/Demon Tower，在剧情中多次会遇到，推荐去8号战斗传送门 |
| 心强い仲间だ | I moogle-salute all your fierce friends! | 拍摄全部12名同伴，这里的同伴是指在每个世界中能够出现在队伍菜单中的队友，包括唐老鸭和果菲。惟一需要注意的是长发公主在剧情后就会离队，需要去祭典会场寻找 |

## 全合成心得

全合成是本作最麻烦的奖杯，原因在于需要刷大量素材。为了帮助大家少走弯路，这里分享一下相关心得。

1. 全合成的工作建议放到最后进行。除了方便统计之外，更重要的是名字中以かけら/Shard、しずく/Stone、魔石/Gem结尾的相关素材，在当前所持数量分别达到30、25、20个时，商店中就会追加对应素材的售卖。如此一来能大量节省所需的时间。这个数量只看当前，不看累计，因此留到最后再来合成是最为省时的。

2. 作好笔记。首先检查是否已获得全部88个合成配方，之后每合成一个项目都要记下来，以防有疏漏和重复的情况发生。已合成的项目可以在菜单中查询，不光是种类，连数量都有记载，这样就能确保不出错。

3. 有两种素材需要特别小心，它们是：阳炎の结晶（初次通过6号和8号战斗传送门的奖励）、幻想の结晶（初次通过3号和9号战斗传送门的奖励）。唐老鸭的武器ハ-トレスメイス/Heartless Maul和ハ-トレスメイス+/Heartless Maul+会各用到一个幻想の结晶，果菲的武器ノ-バディガ-ド/Nobody Guard和ノ-バディガ-ド+/Nobody Guard+会各用到一个阳炎の结晶。如果玩家重复制作的话就会造成浪费，而这两种素材虽然可以在特定的战斗传送门中获得，但几率很低，需要特别小心！

4. 刷素材时强烈推荐装备饰品ラッキ-リング/Lucky Ring（寄明信片后随机获得）和键刃ファボデピュティ/Favorite Deputy（トイボックス世界的过关奖励）。这两件装备都具有增加击破敌人后的掉宝率的能力。

## 部分素材的刷法推荐

**ミスリル系素材、オリハル、アダマント、エレクトラム、フロ-ライト、ダマスカス：**推荐开积木船去ジ·エクリプス星图打矿石，这里存在着大量矿石群，根本刷不完。不过低级ミスリル系素材如ミスリルのかけら、ミスリルのしずく、ミスリルの魔石最好去前面两张星图刷，或是直接合成。在アレンデ-ル的冰之迷宫里破坏冰柱形物体后，也有几率获得。

**力の结晶：**挑战11号战斗传送门。

**透きとおる结晶、うるおいの结晶：**挑战10号战斗传送门。

**みなぎる结晶、燃え上がる结晶、とどろく结晶、うごめく结晶、满たされる结晶：**挑战12号战斗传送门。

**冻てつく系素材：**击破アレンデ-ル的ワイバ-ン（飞龙模样的敌人），注意击破其不同部位，必定会掉落对应的素材。推荐传送至アレンデ-ル的北の山/屋根，然后进山洞前往，很快就会遭遇。另外在这个世界滚雪球，根据雪球的大小也会掉落对应的素材。

**たそがれの结晶、はざまの结晶：**挑战9号战斗传送门。

**邪气の结晶：**击破モンストロポリス的スパイキ-ト-ド（昆虫模样的大型敌人），推荐传送至タンクヤ-ド来刷。

**燃え上がる魔石：**推荐去モンストロポリス世界，在滑轨时击破火属性的敌人后有高几率获得。

# 最强键刃アルテマウェポン/Ultima Weapon

本作的最强键刃依然是アルテマウェポン /Ultima Weapon，其初始就高达 13 点的物理 / 魔法攻击力冠绝全场。不过要想获得它，需要满足很复杂的条件，分别是：

1. 收集 58 种合成素材
2. 收集 7 个オリハルコン
3. 收集 2 个力の结晶
4. 收集 2 个みなぎる结晶
5. 收集 2 个透き通る结晶

## 入手配方

アルテマウェポン /Ultima Weapon 是通过合成的方法入手的。不过在合成之前，玩家首先需要入手它的合成配方，条件则是收集 58 种合成素材。这是莫古力商店的コレクションボ - ナス /Collector's Goals 里的一个要求，达成之后商店就会追加アルテマウェポン / Ultima Weapon 的合成项目。

当玩家正常通关时，应该至少能收集齐 50 种以上的合成素材，剩下的种类可以直接合成出来。正好合成所有的项目也是玩家白金的要求之一，不过注意所有的合成素材都被莫古力收走了，因此直接看合成列表上显示的数量是不准的，得去商店里的“合成素材リスト /Material List”中确认。

## 7 个オリハルコン / Orichalcum+

7 个オリハルコン /Orichalcum+ 是合成アルテマウェポン /Ultima Weapon 的重中之重，游戏中有也仅有 7 个オリハルコン /Orichalcum+，其入手方法如下：

1. 寄出明信片（应募ハガキ / Prize Postcard）的随机奖励
2. ザ · カリビアン世界 / 流人の岛的宝箱
3. キ - ブレ - ド墓场 / 终わる世界的宝箱
4. 拍摄 80 个幸运印记（幸运のマ - ク /Lucky Emblems）
5. 以高评价完成 7 布丁小游戏（セブンプリンズ /the Flantastic Seven）
6. 在フロ - ズンスライダ -/ Frozen Slider（アレンデ - ル的滑雪小游戏）中集齐 10 个牌子
7. 操作积木船击破隐藏 BOSS：オメガ · マキナ /Omega Machina

如果玩家按照本攻略进行游戏的话，全宝箱、全幸运印记都不在话下，7 布丁小游戏和滑雪小游戏的牌子在前文中有专门介绍，オメガ · マキナ / Omega Machina 的打法在积木船部分也有说明，因此只剩下第 1 项需要补充。

当玩家在莫古力商店中购物后，有几率获赠明信片（应募ハガキ / Prize Postcard），根据玩家消费的金额不同，获得明信片的几率也不一样，累计消费有效。有了明信片，就可以往トワイライトタウン的莫古力实体店旁的邮筒里投递，之后会随机获得奖励，这些奖励中就有 1 个オリハルコン。虽然几率不高，但明信片入手不难，还能配合存读档来凹，所以问题不大。个人建议是攒 10 个明信片后存档尝试，这样比较划算。

值得一提的是，用明信片获得的奖励中，除了オリハルコン外，还有ラッキ - リング /Lucky Ring（增加击破敌人后的掉宝率）、グルメリング / Gourmand's Ring（在野外获得食材时数量 +1、料理时更容易获得大成功），这两样东西都是不错的装备，据笔者测试应该是只能用这个方法各获得 1 个。

## 结晶入手法

接下来就是要收集 3 种结晶了。这 3 种结晶在通关后是很容易批量获得的，不过玩家是可以在通关前做出アルテマウェポン /Ultima Weapon 来的，因为玩家只要在キ - ブレ - ド墓场的终わる世界中战胜剧情 BOSS，就可以满足全部条件了。那么在通关前如何获得这些结晶呢？具体请看后表：

| 名称 | 通关前 | 通关后 |
|---|---|---|
| 力の结晶 | 击破アレンデ - ル的ヘルムドボディ | 挑战 11 号战斗传送门 |
| みなぎる结晶 | 击破サンフランソウキョウ的ハイソルジャ - | 挑战 12 号战斗传送门 |
| 透きとおる结晶 | 击破ザカリビアン的アンカ - パイレ - ツ | 挑战 10 号战斗传送门 |

# 杂项研究

## 解锁海盗船“黑珍珠号”

在ザ · カリビアン世界当中，玩家可以通过收集螃蟹把自己的船“利维坦号（リヴァイアサン /Leviathan）”升到最高级，从而解锁《加勒比海盗》中有名的海盗船“黑珍珠号（ブラックパ - ル /Black Pearl）”。收集螃蟹最快的方法是前往ザ · カリビアン / 监狱の岛，把岛上的木箱都破坏后，能捡到一百多只螃蟹，之后再锁定瞬移回到船上，打开地图，选择监狱岛进行传送，如此一来，岛上的木桶会再次刷新，又能再次捡螃蟹。打通ザ · カリビアン的故事之后，把利维坦号升级到最高的 Lv9，再把其停靠ポ - トロイヤル港口后，玩家就能操作到黑珍珠号了。

### 利维坦号升级

| 船等级（Lv） | HP | 攻击力 | 大炮（左右） | 大炮（前） |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 5000 | 100 | 10 | 4 |
| 2 | 5500 | 100 | 14 | 4 |
| 3 | 6000 | 110 | 14 | 4 |
| 4 | 6500 | 120 | 14 | 4 |
| 5 | 7000 | 120 | 14 | 8 |
| 6 | 7500 | 130 | 14 | 8 |
| 7 | 8000 | 130 | 18 | 8 |
| 8 | 8500 | 140 | 18 | 8 |
| 9 | 9000 | 150 | 18 | 8 |

### 黑珍珠号的性能

与满级的利维坦号相比，黑珍珠号在 HP、炮门、射程这三方面都要处于劣势，但却拥有高出 10 点的攻击力，而且在移动速度、转向灵活性上也要略胜一筹，是一艘高机动性的船。

| 船 | 利维坦号 | 黑珍珠号 |
|---|---|---|
| HP | 9000 | 7000 |
| 攻击力 | 150 | 160 |
| 炮门 | 18（左右）、8（前） | 15（左右） |
| 移动速度 | 普通 | 快 |

## 解锁隐藏视频

解锁隐藏视频需要满足以下条件：①游戏版本升到 Ver.1.03 以上；②通关本作，一周目只走主线流程大概需要 30~40 小时；③在游戏内收集一定数量的幸运印记，该数量会随游戏所选的难度而变，简单难度（ビギナ -）要求 90 个，普通难度（スタンダ - ド）要求 60 个，困难难度（プラウド）要求为 30。达成以上条件后，回到游戏标题界面便会出现“THEATER に夜空が追加されました”的文字，之后进入 THEATER 选项中就能观看隐藏视频了。

## 角色 Lv99 速成方法

游戏初期推荐去トイボックス世界刷级，不仅敌人出现频率高，而且经验值也多，推荐驾驶玩具机器人清场；中期推荐ザ · カリビアン世界进行海战，

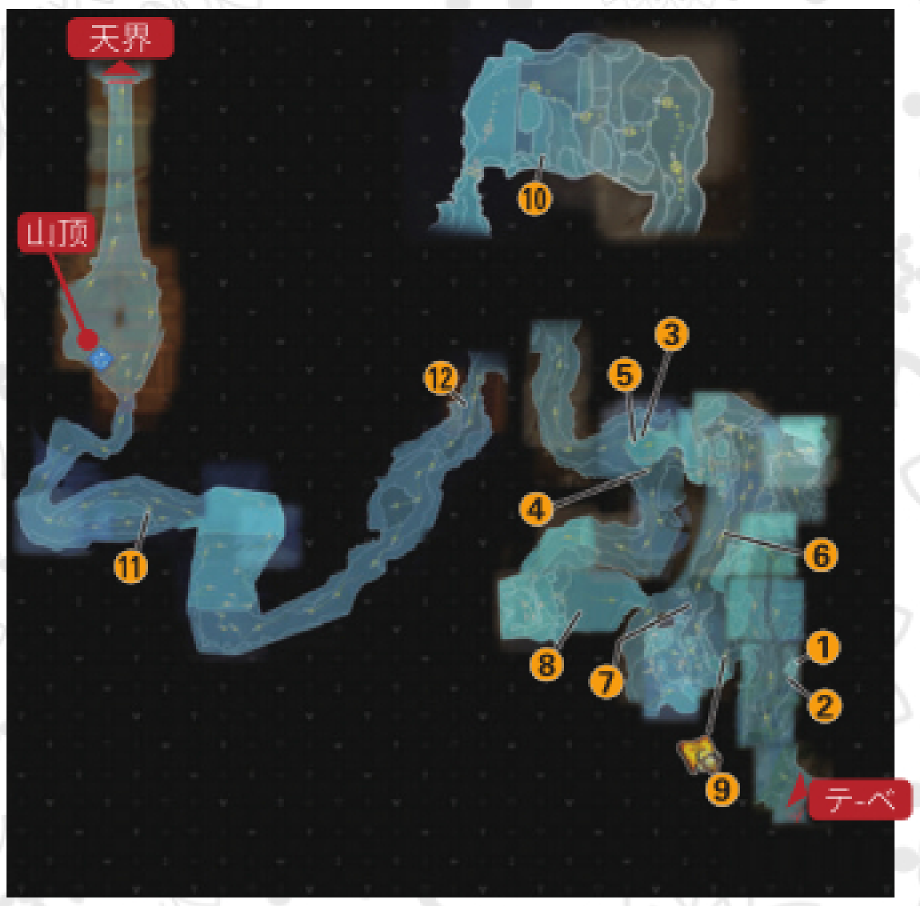
只要击中敌船的光球弱点部位，基本上都可以做到一击必杀，经验值也比较多；后期推荐挑战 No.0 战斗传送门，就在キ - ブレ - ド墓场：断绝の迷宫的存档点旁边，打通一次约能得到 11000 经验值；通关后推荐挑战 No.1 和 No.12 战斗传送门，前者一轮约 30000 经验，后者同样经验丰厚，还能顺带刷一下みなぎる结晶等稀有合成素材。

# 宝箱收集

本作一共有 245 个宝箱，宝箱的收集情况可以在菜单中选择“宝物リスト /Treasures”进行查看，下面给出所有宝箱的分布地点。注意，部分宝箱会隐藏起来，需要破坏覆盖在其外面的物品，或者从空中而下破坏特定的物体方可看见。

## ●オリンポス



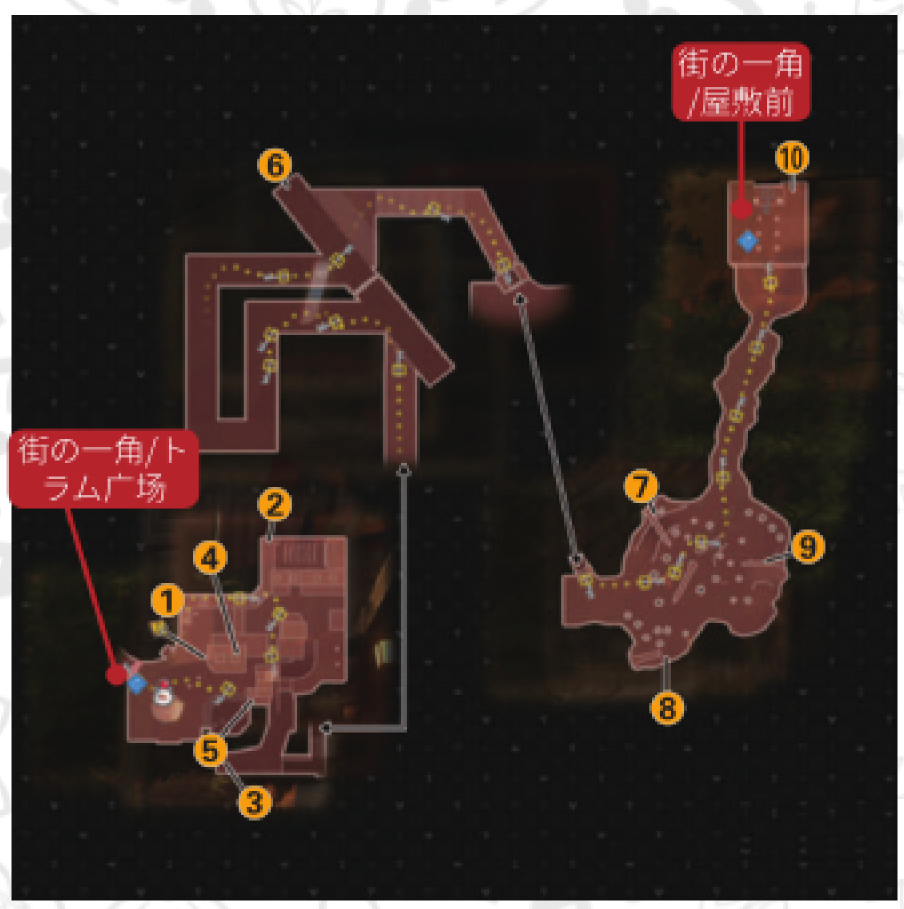







| | | |
|---|---|---|
| 1 | パワ - リング | Power Ring |
| 2 | ウォ - タカフス | Water Cufflink |
| 3 | ポ - ション | Potion |
| 4 | オ - ルキュア | Panacea |
| 5 | アビリティリング | Ability Ring |
| 6 | ブロンズネックレス | Bronze Necklace |
| 7 | ポ - ション | Potion |
| 8 | AP アップ | AP Boost |
| 9 | オリンポス山の地図 | MAP:Mount Olympus |
| 10 | AP アップ | AP Boost |
| 11 | フロ - ライト | Fluorite |
| 12 | ハイエ - テル | Hi-Ether |
| 13 | AP アップ | AP Boost |
| 14 | ポ - ション | Potion |
| 15 | フロ - ライト | Fluorite |
| 16 | エ - テル | Ether |
| 17 | メガポ - ション | Mega-Potion |
| 18 | マジックリング | Magic Ring |
| 19 | エ - テル | Ether |
| 20 | シ - ルドベルト | Shield Belt |
| 21 | ポ - ション | Potion |
| 22 | AP アップ | AP Boost |
| 23 | ポ - ション | Potion |
| 24 | テ - ベの地図 | MAP:Thebes |
| 25 | フロ - ライト | Fluorite |
| 26 | フォ - カスリカバ - | Refocuser |
| 27 | ポ - ション | Potion |
| 28 | ミスリルのかけら | Mythril Shard |
| 29 | 天界の地図 | MAP:Realm of the Gods |
| 30 | フォ - カスリカバ - | Refocuser |
| 31 | エリクサ - | Elixir |
| 32 | ポ - ション | Potion |

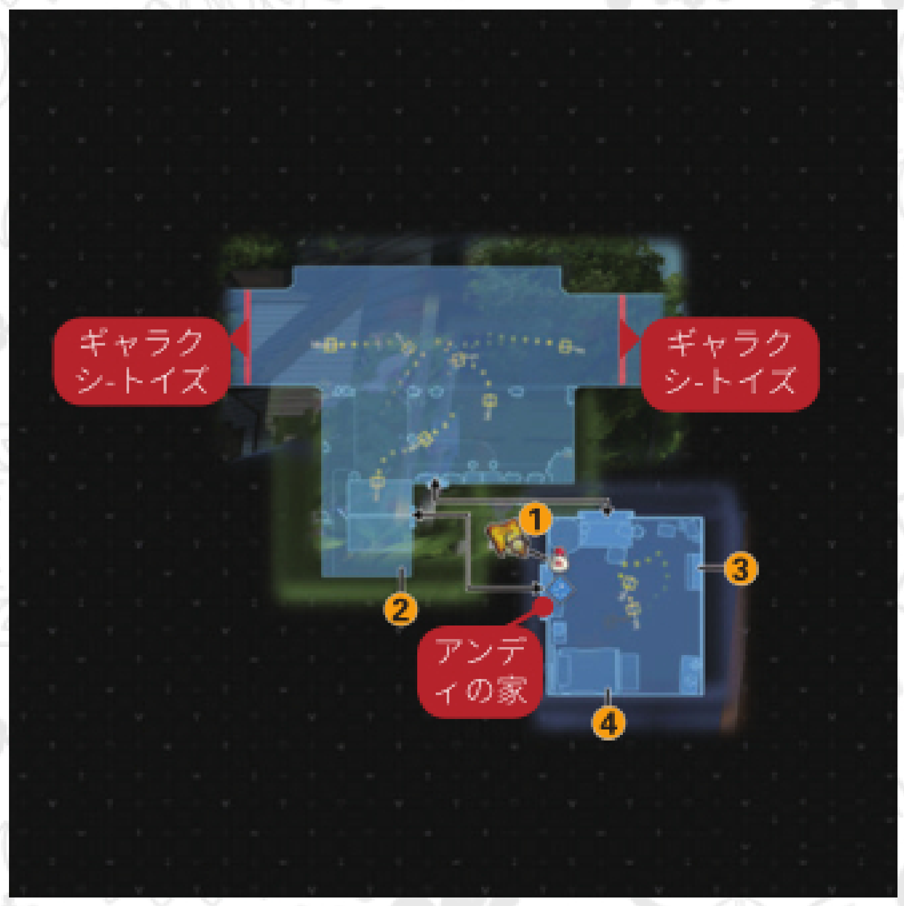
## ●トワイライトタウン

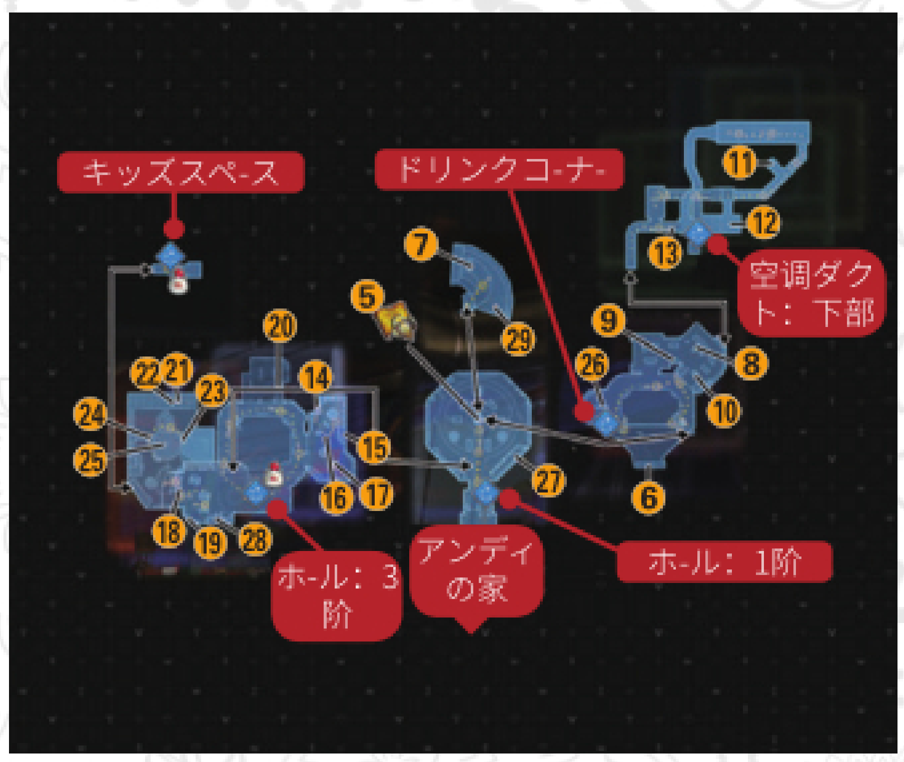



| | | |
|---|---|---|
| 1 | 街の一角の地图 | MAP:The Neighborhood |
| 2 | ミスリルのかけら | Mythril Shard |
| 3 | フロ - ライト | Fluorite |
| 4 | フロ - ライト | Fluorite |
| 5 | ハイポ - ション | Hi-Potion |
| 6 | フォ - カスリカバ - | Refocuser |
| 7 | AP アップ | AP Boost |
| 8 | エ - テル | Ether |
| 9 | フロ - ライト | Fluorite |
| 10 | ガ - ドアップ | Defense Boost |

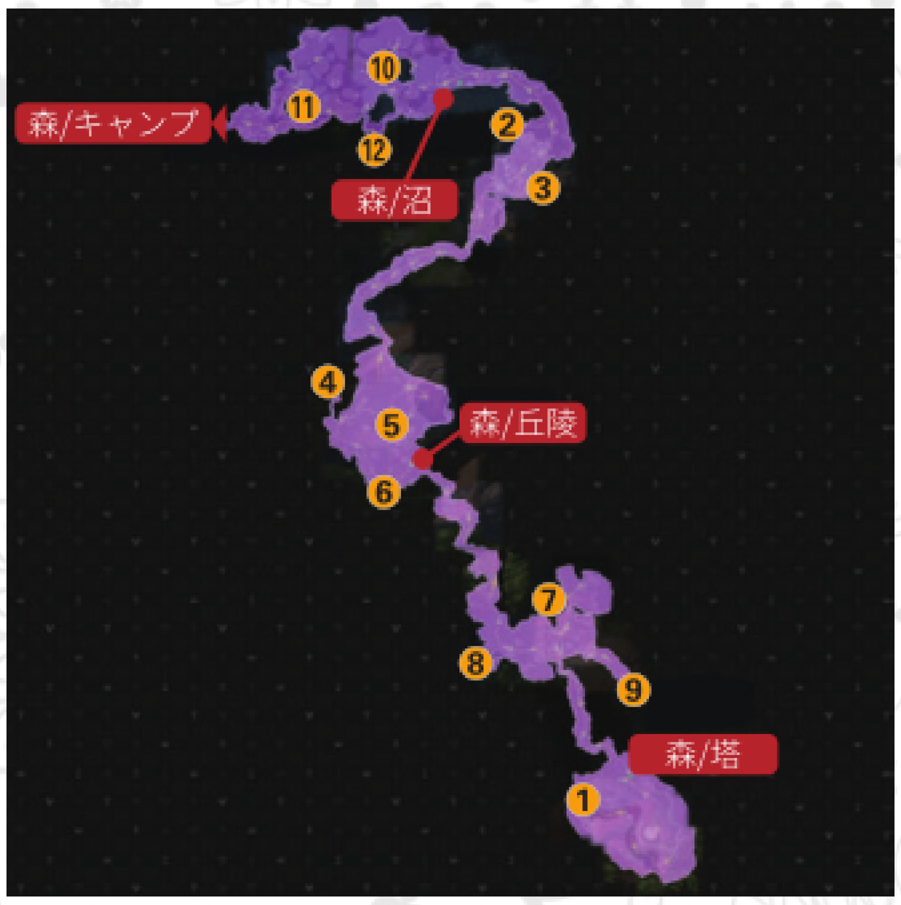
## ●トイボックス

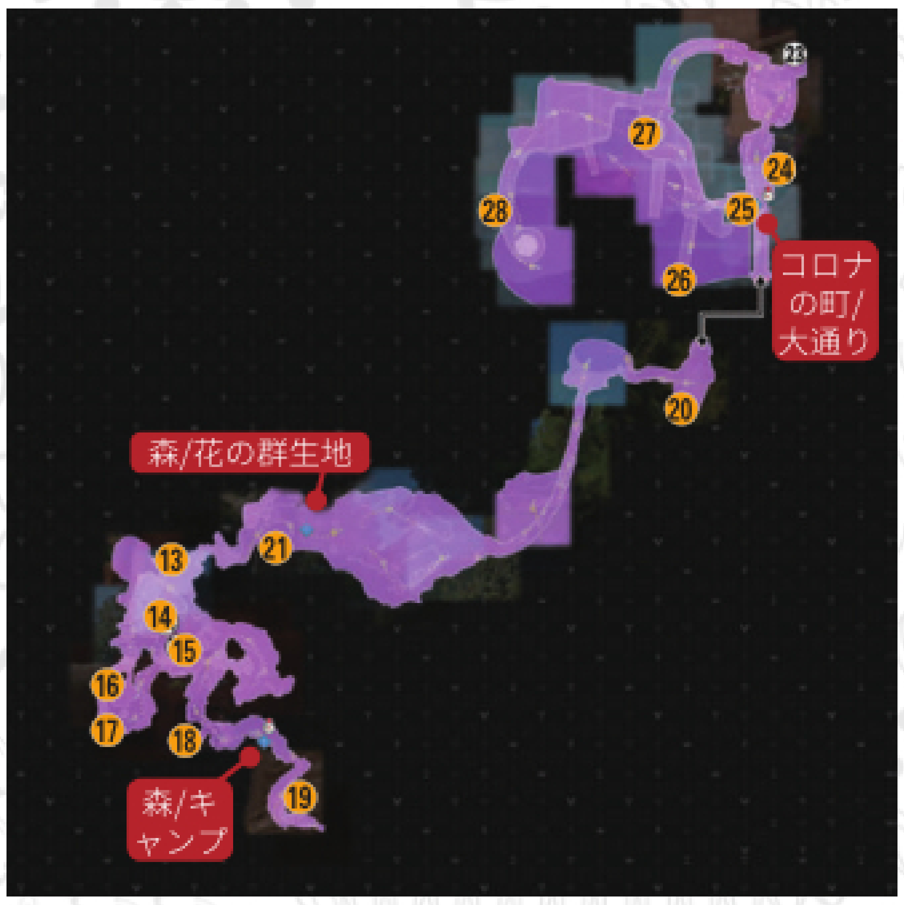
| | | |
|---|---|---|
| 1 | アンディの家の地图 | MAP:Andy's House |
| 2 | エリクサ - | Elixir |
| 3 | ミスリルの魔石 | Mythril Gem |
| 4 | フロ - ライト | Fluorite |
| 5 | ギャラクシ - トイズの地图 | MAP:Galaxy Toys |
| 6 | プチリボン | Petite Ribbon |
| 7 | ポ - ション | Potion |
| 8 | パワ - アップ | Strength Boost |
| 9 | エ - テル | Ether |
| 10 | ソルジャ - ピアス | Soldier's Earring |
| 11 | フォ - カスリカバ - | Refocuser |
| 12 | エ - テル | Ether |
| 13 | Taxi Troubles | Taxi Troubles |
| 14 | ゴ - ルドアミュレット | Gold Amulet |
| 15 | まどうしの杖 + | Mage's Staff+ |
| 16 | フロ - ライト | Fluorite |
| 17 | ファイアバングル | Fire Bangle |
| 18 | ハイエ - テル | Hi-Ether |
| 19 | ア - バスチェ - ン | Abas Chain |
| 20 | アビリティリング | Ability Ring+ |
| 21 | フロ - ライト | Fluorite |
| 22 | ポ - ション | Potion |
| 23 | バスタ - リング | Buster Ring |
| 24 | The Barnyard Battle | The Barnyard Battle |
| 25 | サンダ - レット | Thunder Trinket |
| 26 | ファイアカフス | Fire Cufflink |
| 27 | ハイフォ - カスリカバ - | Hi-Refocuser |
| 28 | ミスリルのしずく | Mythril Stone |
| 29 | Mickey Cuts Up | Mickey Cuts Up |



## ●キングダム・オブ・コロナ

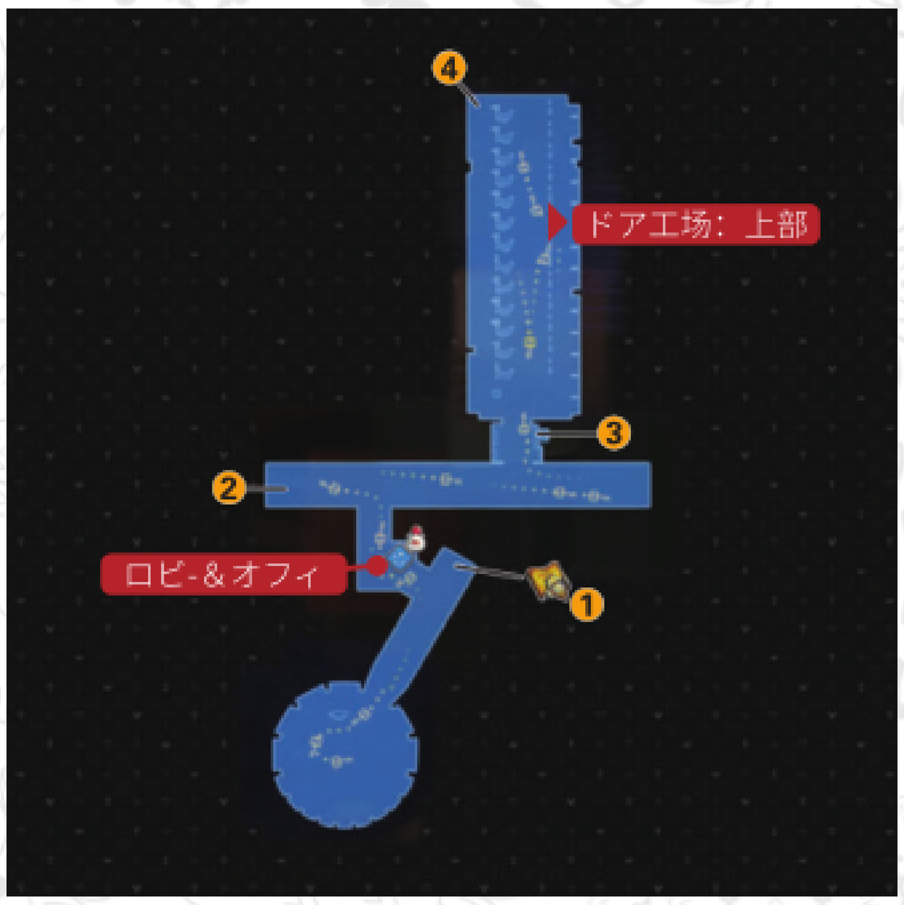


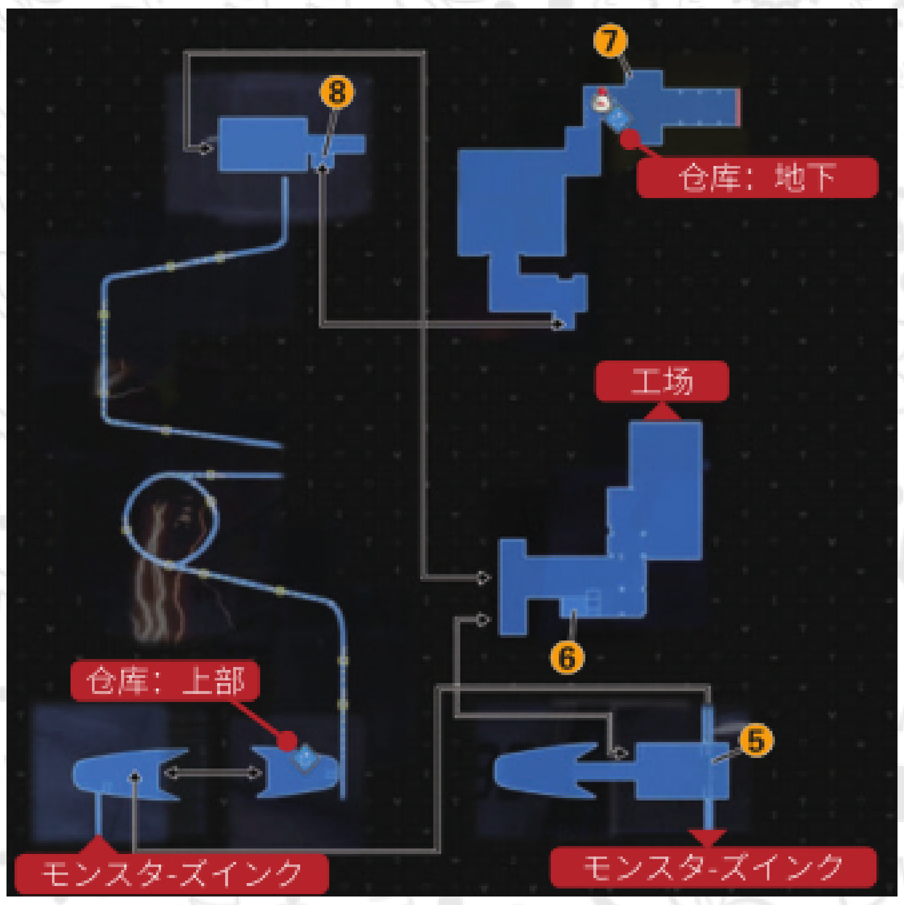



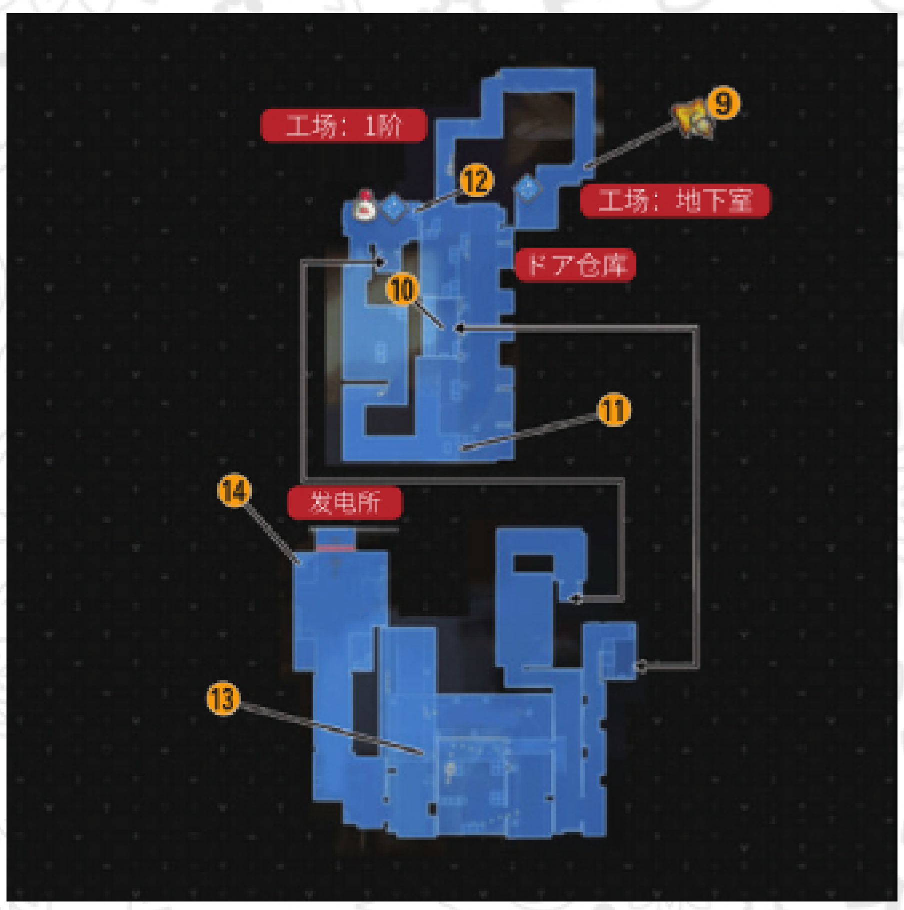

| | | |
|---|---|---|
| 1 | マスクロゼット | Mask Rosette |
| 2 | エルフィンバンダナ | Elven Bandanna |
| 3 | 风のうちわ | Wind Fan |
| 4 | カッパ - アミュレット | Bronze Amulet |
| 5 | オ - ルキュア | Panacea |
| 6 | ポ - ション | Potion |
| 7 | 森の地图（1/2) | MAP:The Forest(1/2) |
| 8 | フォ - カスリカバ - | Refocuser |
| 9 | Camping Out | Camping Out |
| 10 | 森の地图（2/2) | MAP:The Forest(2/2) |
| 11 | ポ - ション | Potion |
| 12 | シャドウアンクル | Shadow Anklet |
| 13 | マジシャンピアス | Mage's Earring |
| 14 | エアロカフス | Aero Cufflink |
| 15 | ディフェンスベルト | Defense Belt |
| 16 | ダマスカス | Damascus |
| 17 | ミスリルのしずく | Mythril Stone |
| 18 | エ - テル | Ether |
| 19 | ダマスカス | Damascus |
| 20 | AP アップ | AP Boost |
| 21 | ハイエ - テル | Hi-Ether |
| 22 | The Wayward Canary | The Wayward Canary |
| 23 | マジックアップ | Magic Boost |
| 24 | The Karnival Kid | The Karnival Kid |
| 25 | エ - テル | Ether |
| 26 | スズキの纸包み焼 + | Sea Bass en Papillote+ |
| 27 | ル - ンリング | Rune Ring |
| 28 | ハイポ - ション | Hi-Potion |

## ●モンストロポリス

| | | |
|---|---|---|
| 1 | モンスタ - ズ·インクの地图 | MAP:Monsters,Inc. |
| 2 | ハイポ - ション | Hi-Potion |
| 3 | テクニカルリング + | Technician's Ring+ |
| 4 | フォ - カスリカバ - | Refocuser |
| 5 | フェンサ - ピアス | Fencer's Earring |
| 6 | スタ - シ - ルド + | Star Shield+ |
| 7 | ハイポ - ション | Hi-Potion |
| 8 | サンダ - カフス | Thunder Cufflink |
| 9 | 工场の地图 | MAP:The Factory |
| 10 | How To Play Golf | How To Play Golf |
| 11 | ダマスカス | Damascus |
| 12 | アンブレラロゼット | Umbrella Rosette |
| 13 | ハイポ - ション | Hi-Potion |
| 14 | ブレイブリング | Valor Ring |
| 15 | ファイアマンロゼット | Firefighter Rosette |
| 16 | ファイラバングル | Fire Bangle |
| 17 | ダマスカス | Damascus |
| 18 | エ - テル | Ether |
| 19 | Mickey's Circus | Mickey's Circus |
| 20 | メガエ - テル | Mega-Ether |
| 21 | ラストエリクサ - | Megalixir |
| 22 | ハイフォ - カスリカバ - | Hi-Refocuser |



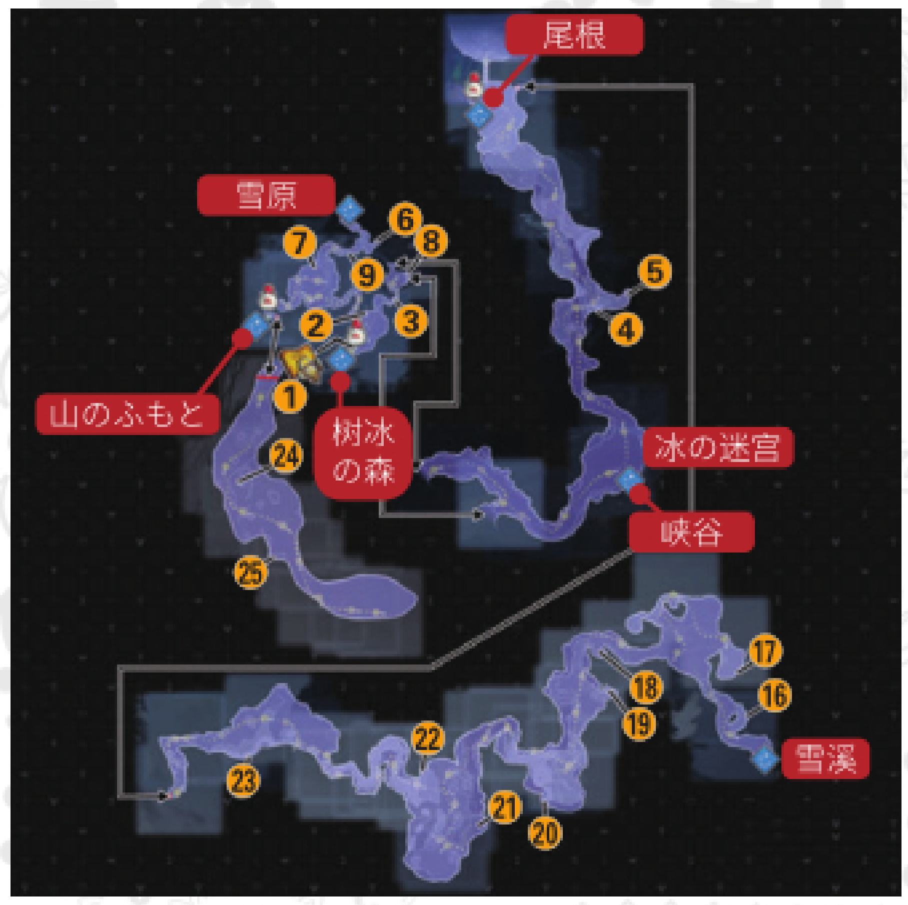



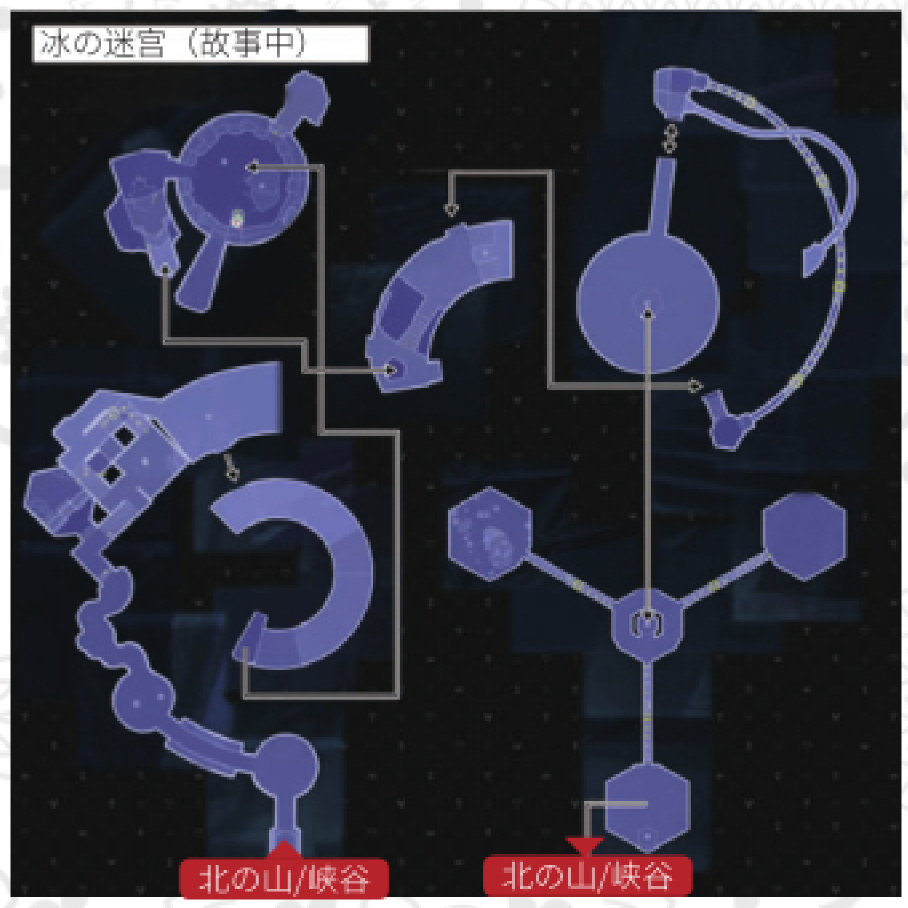



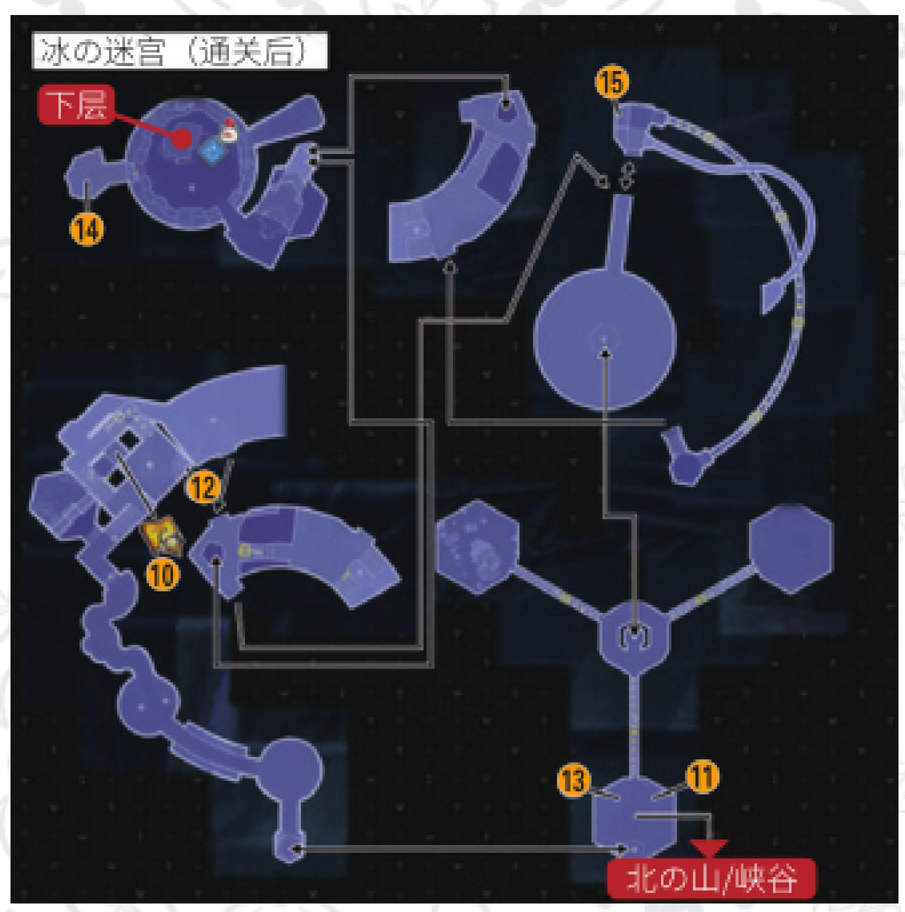




## ●アレンデ - ル



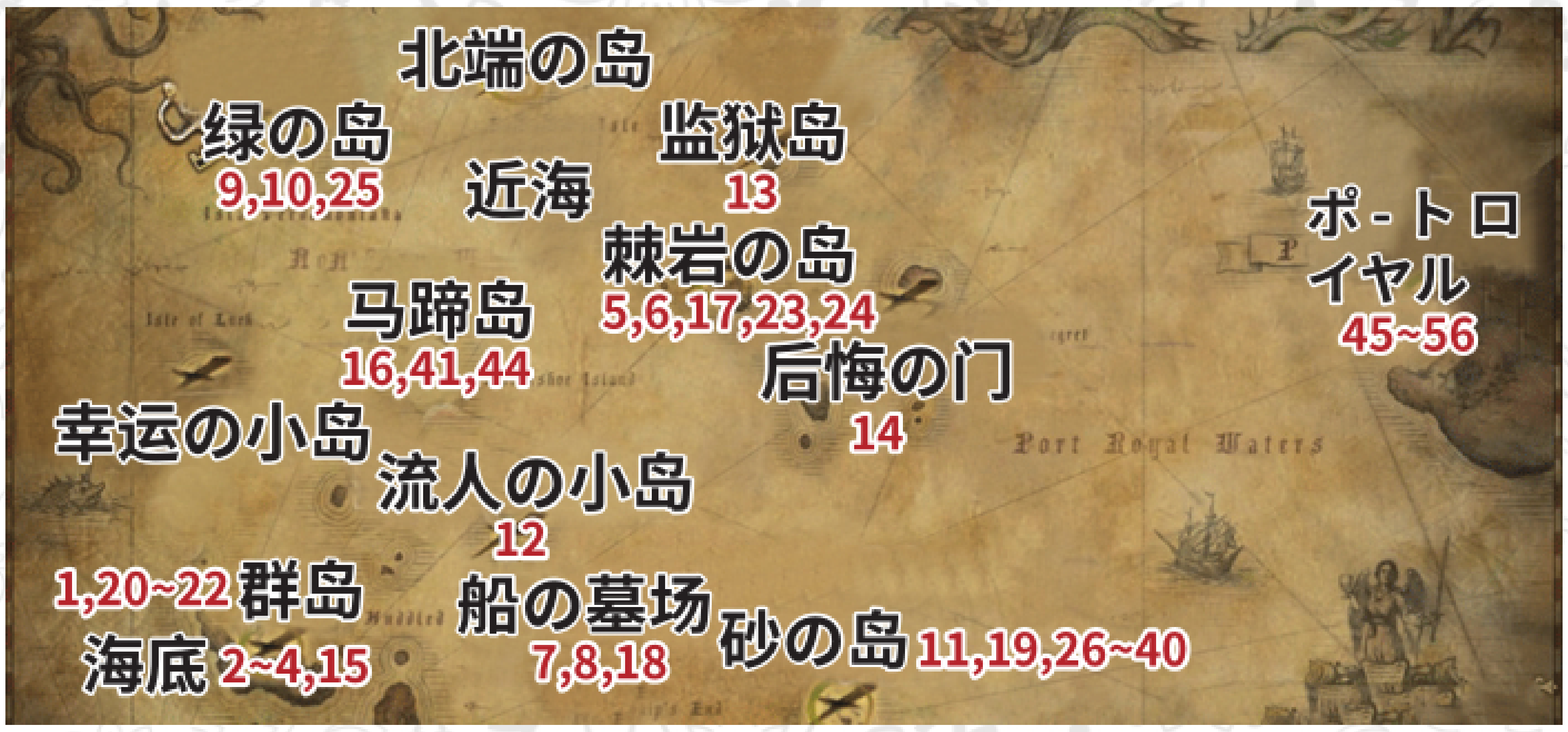



| | | |
|---|---|---|
| 1 | 北の山の地图 | MAP:The North Mountain |
| 2 | ブリザドチョ - カ - | Blizzard Choker |
| 3 | ダマスカス | Damascus |
| 4 | エリクサ - | Elixir |
| 5 | ガ - ディアンベルト | Guardian's Belt |
| 6 | フォ - スリング | Force Ring |
| 7 | Mickey's Kitten Catch | Mickey's Kitten Catch |
| 8 | The Klondike Kid | The Klondike Kid |
| 9 | オリハル | Orichalcum |

| | | |
|---|---|---|
| 10 | 冰の迷宫の地图 | MAP:The Labyrinth of Ice |
| 11 | ダ - クカラ - アンクル | Dark Anklet |
| 12 | スノ - ロゼット | Snowman Rosette |
| 13 | ダマスカス | Damascus |
| 14 | Barnyard Sports | Barnyard Sports |
| 15 | ブリザドカフス | Blizzard Cufflink |
| 16 | ハイポ - ション | Hi-Potion |
| 17 | フォ - カスリカバ - | Refocuser |

| | | |
|---|---|---|
| 18 | ハイエ - テル | Hi-Ether |
| 19 | ブリザラチョ - カ - | Blizzard Choker |
| 20 | AP アップ | AP Boost |
| 21 | メガエ - テル | Mega-Ether |
| 22 | シルバ - アミュレット | Silver Amulet |
| 23 | マジシャンズロッド + | Magician's Wand+ |
| 24 | スレイヤ - ピアス | Slayer's Earring |
| 25 | ダマスカス | Damascus |

## ●ザ・カリビアン



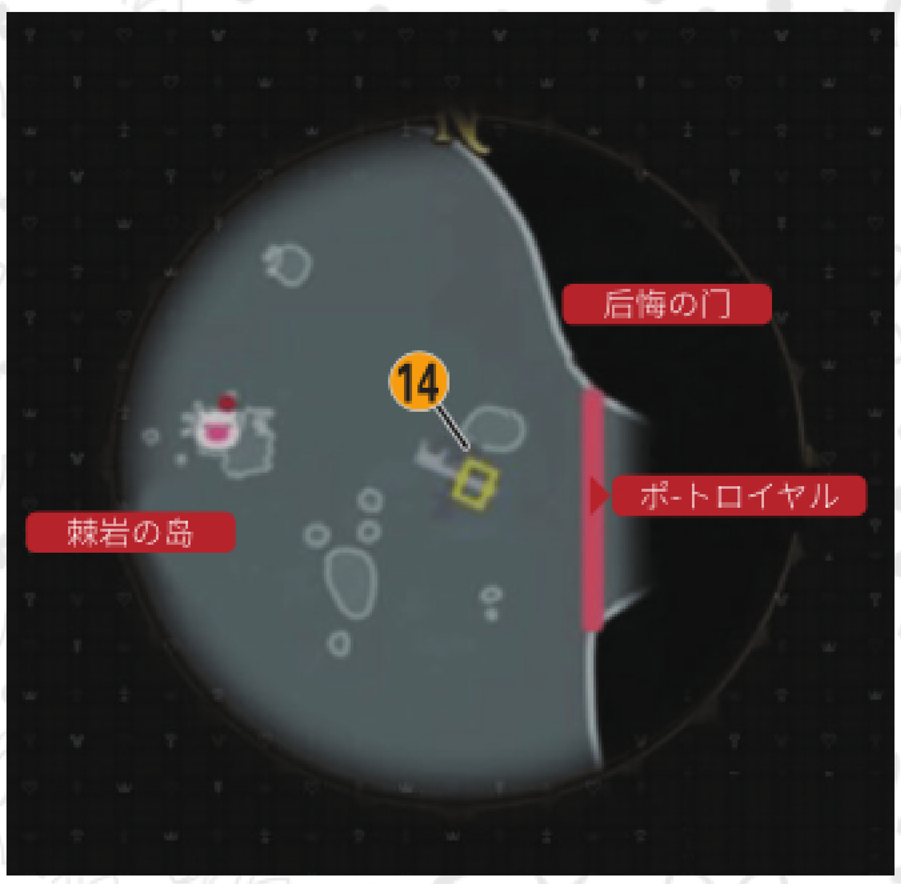






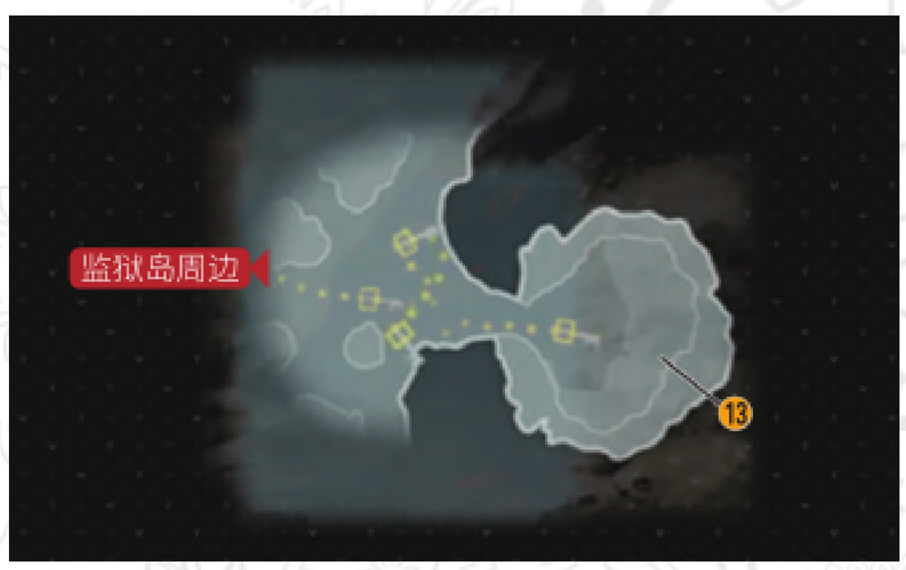













| | | |
|---|---|---|
| 1 | マスタ - リング | Master's Ring |
| 2 | アダマント | Adamantite |
| 3 | オリハル | Orichalcum |
| 4 | Fishin Frenzy | Fishin Frenzy |
| 5 | ダマスカス | Damascus |
| 6 | シルバ - ネックレス | Silver Necklace |
| 7 | コズミックア - ツ | Cosmic Arts |
| 8 | メガエ - テル | Mega-Ether |
| 9 | エレクトラム | Electrum |
| 10 | Cast Out to Sea | Cast Out to Sea |
| 11 | エレクトラム | Electrum |

| | | |
|---|---|---|
| 12 | オリハルコン | Orichalcum+ |
| 13 | Beach Party | Beach Party |
| 14 | 风水カフス | Yin-Yang Cufflink |
| 15 | 绊のお守り・オ - シャン | Ocean Heartbinder |
| 16 | アクリシオス | Acrisius |
| 17 | 棘岩の岛の地图 | MAP:Isla de los Mastiles |
| 18 | 船の墓场の地图 | MAP:Ship's End |
| 19 | 砂の岛の地图 | MAP:Sandbar Isle |
| 20 | 郡島の地图 | MAP:Huddled Isles |
| 21 | オ - ルキュア | Panacea |
| 22 | メガポ - ション | Mega-Potion |
| 23 | ラバ - ロゼット | Insulator Rosette |
| 24 | アダマント | Adamantite |
| 25 | オリハル | Orichalcum |
| 26 | 满たされる结晶 | Hungry Crystal |
| 27 | アダマント | Adamantite |
| 28 | ダマスカス | Damascus |
| 29 | オリハル | Orichalcum |
| 30 | アダマント | Adamantite |
| 31 | エレクトラム | Electrum |
| 32 | アダマント | Adamantite |
| 33 | オリハル | Orichalcum |
| 34 | スト - ムアンカ -+ | Storm Anchor+ |
| 35 | エレクトラム | Electrum |
| 36 | オリハル | Orichalcum |
| 37 | アダマント | Adamantite |
| 38 | エレクトラム | Electrum |
| 39 | アダマント | Adamantite |
| 40 | 满たされる结晶 | Hungry Crystal |
| 41 | ダマスカス | Damascus |

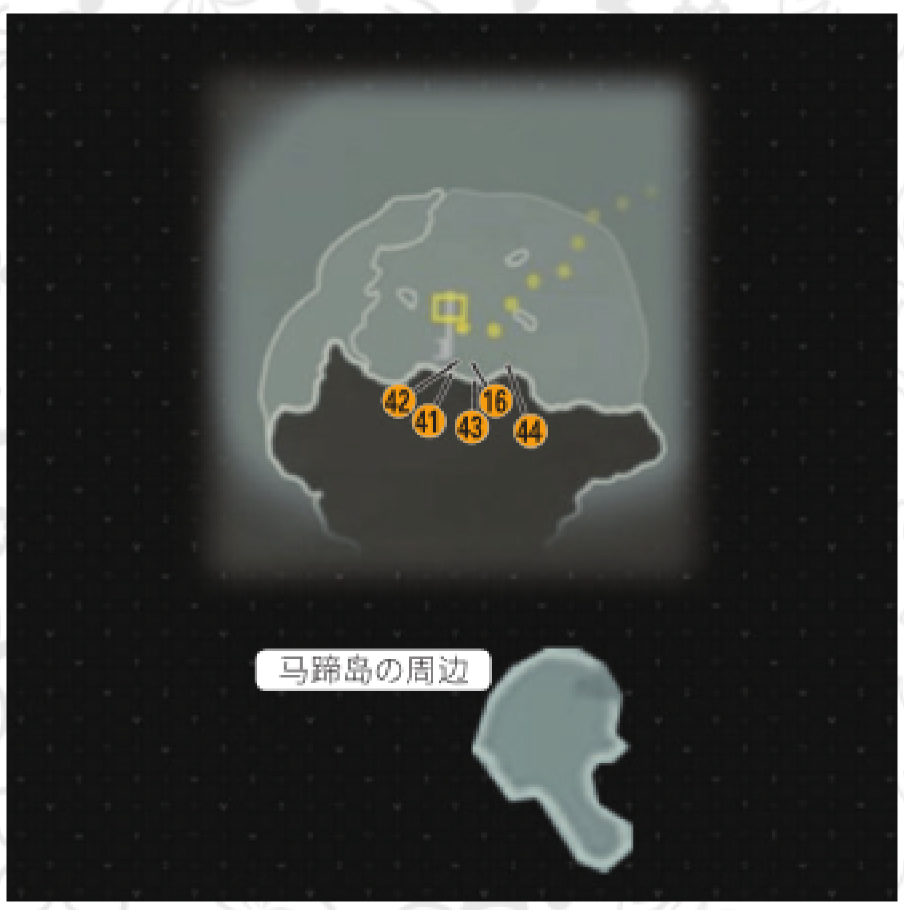
| | | |
|---|---|---|
| 42 | ファイアバングル | Fire Bangle |
| 43 | ブリザガチョ - カ - | Blizzaga Choker |
| 44 | カオスアンクル | Chaos Anklet |
| 45 | スリ - スタ - ズ | Celestriad |
| 46 | ハイフォ - カスリカバ - | Hi-Refocuser |
| 47 | Mickey's Prizon Escape | Mickey's Prizon Escape |
| 48 | ソ - サラリング | Sorcerer's Ring |
| 49 | ハイポ - ション | Hi-Potion |
| 50 | メガエ - テル | Mega-Ether |
| 51 | ポ - トロイヤル近海の地图 | MAP:Port Royal Waters |
| 52 | テント | Tent |
| 53 | ハイエ - テル | Hi-Ether |
| 54 | エリクサ - | Elixir |
| 55 | メガポ - ション | Mega-Potion |
| 56 | エ - テル | Ether |

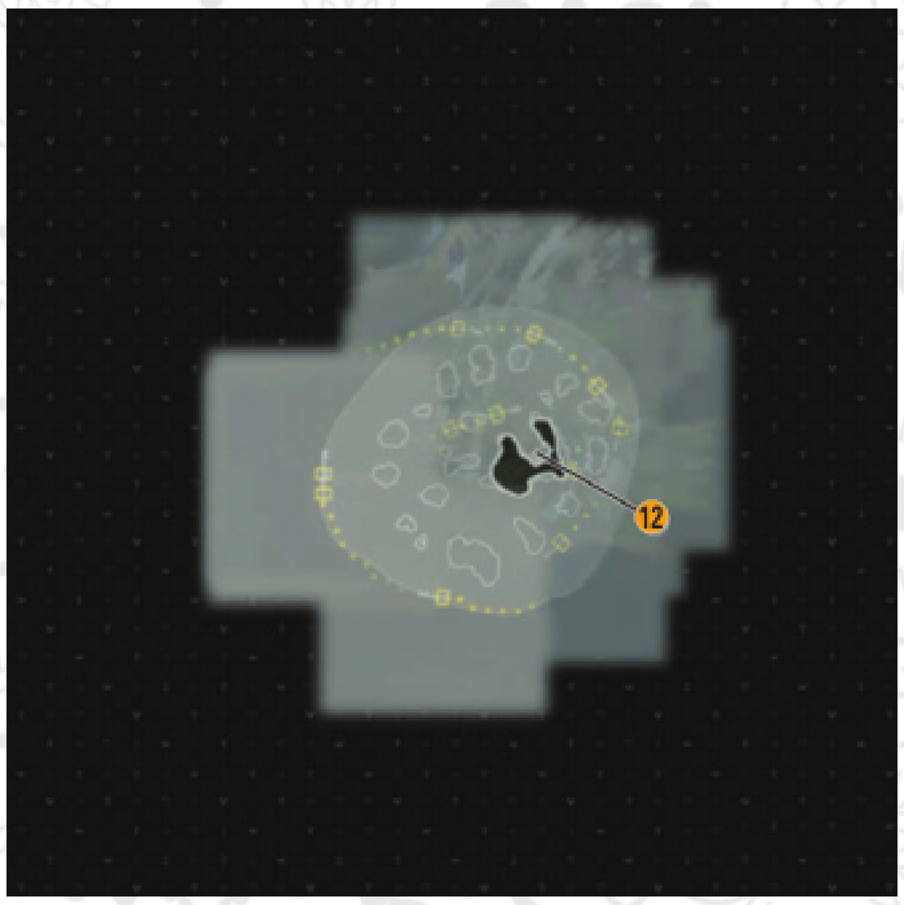




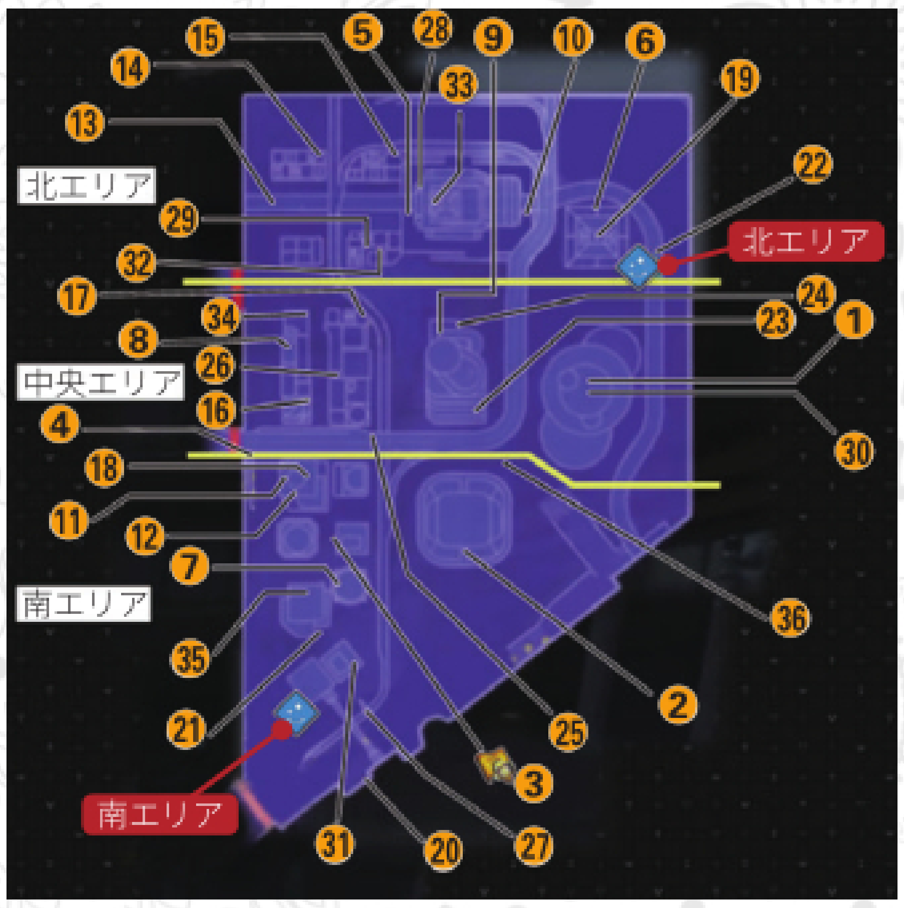






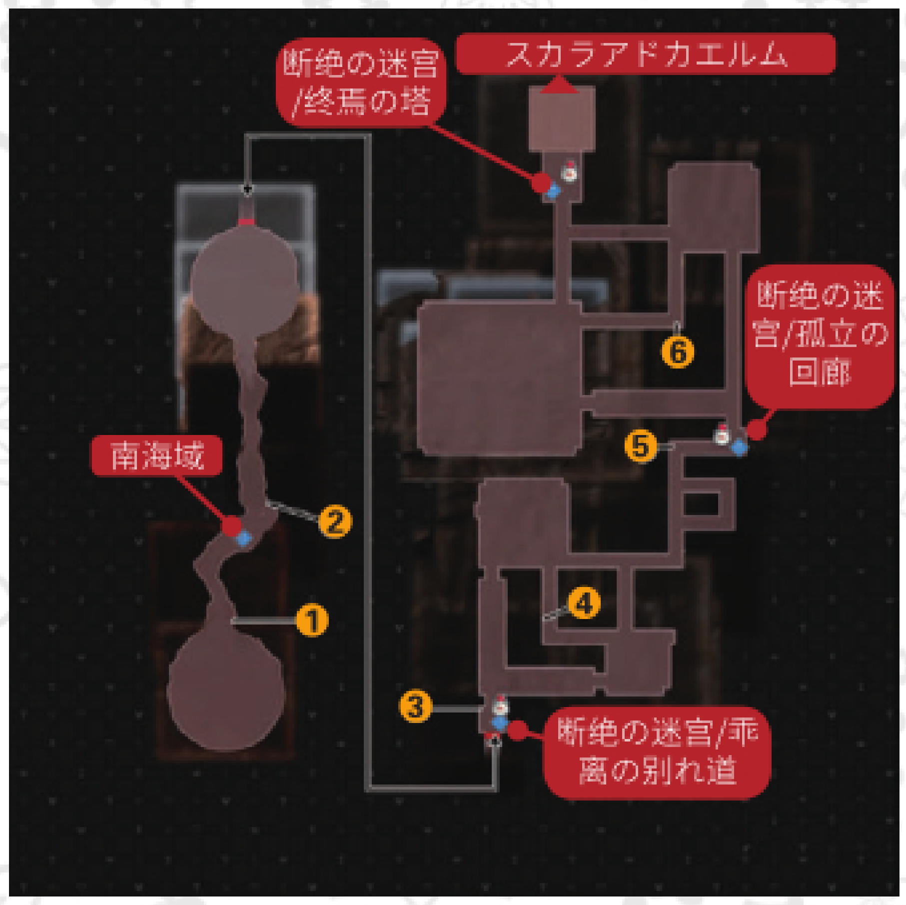



## ●サンフランソウキョウ




| | | |
|---|---|---|
| 1 | イ-ジスチェ-ン | Aegis Chain |
| 2 | スキルリング + | Skill Ring+ |
| 3 | 中心街の地图 | MAP:The City |
| 4 | ハイフォ-カスリカバ- | Hi-Refocuser |
| 5 | AP アップ | AP Boost |
| 6 | エレクトラム | Electrum |
| 7 | ファントムリング | Phantom Ring |
| 8 | AP アップ | AP Boost |
| 9 | メガエ-テル | Mega-Ether |
| 10 | アダマント | Adamantite |
| 11 | メガポ-ション | Mega-Potion |
| 12 | サンダガレット | Thunder Trinket |
| 13 | エリクサ- | Elixir |
| 14 | 岚のうちわ | Storm Fan |
| 15 | AP アップ | AP Boost |
| 16 | マジックアップ | Magic Boost |
| 17 | ハイエ-テル | Hi-Ether |
| 18 | メガエ-テル | Mega-Ether |
| 19 | ニルヴァ-ナ + | Nirvana+ |
| 20 | AP アップ | AP Boost |
| 21 | ダマスカス | Damascus |
| 22 | アダマント | Adamantite |
| 23 | ディバインバンダナ | Divine Bandanna |
| 24 | ハイフォ-カスリカバ- | Hi-Refocuser |
| 25 | スタ-チャ-ム | Star Charm |
| 26 | エレクトラム | Electrum |
| 27 | バスタ-バンド | Buster Band |
| 28 | マジックアップ | Magic Boost |
| 29 | パワ-アップ | Strength Boost |
| 30 | ミッドナイトアンクル | Midnight Anklet |
| 31 | メガポ-ション | Mega-Potion |
| 32 | ダマスカス | Damascus |
| 33 | AP アップ | AP Boost |
| 34 | Mickey Mechanical Man | Mickey Mechanical Man |
| 35 | How To Play Baseball | How To Play Baseball |
| 36 | Mickey Steps Out | Mickey Steps Out |

## ●キ-ブレ-ド墓场




| | | |
|---|---|---|
| 1 | 荒野の地图 | MAP:The Badlands |
| 2 | コズミックベルト | Cosmic Belt |
| 3 | 断绝迷宫の地图 | MAP:The Skein of Severance |
| 4 | ラストエリクサ- | Megalixir |
| 5 | メガポ-ション | Mega-Potion |
| 6 | メガエ-テル | Mega-Ether |

## ●终わりの世界



| | | |
|---|---|---|
| 1 | オリハルコン | Orichalcum+ |

# 幸运印记收集

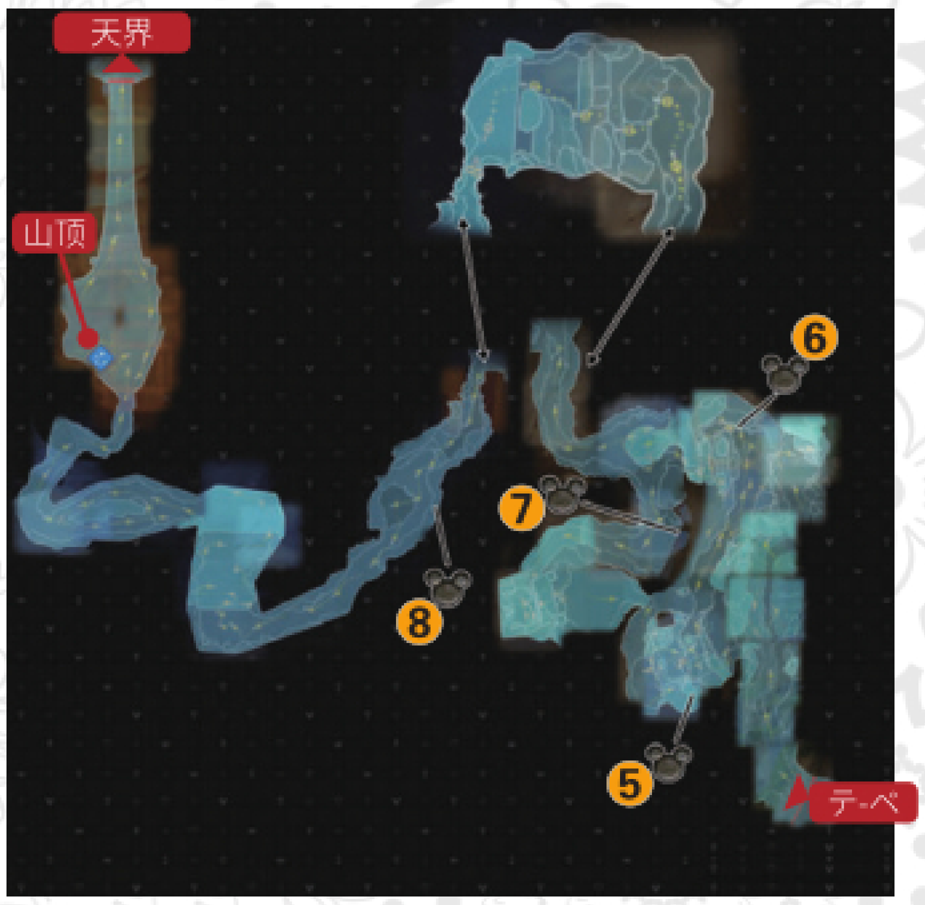
幸运印记（幸运のマ-ク /Lucky Emblems）既是本作的收集要素之一，也是迪士尼植入在游戏当中的彩蛋。幸运印记呈米奇头像的形状，分布在各个游戏当中的各个世界，有些直接可见，有些则隐藏得比较深，需要特定角度才能观察到。发现印记后，启动照相功能把印记将其拍摄下来，即是整个收集的过程。

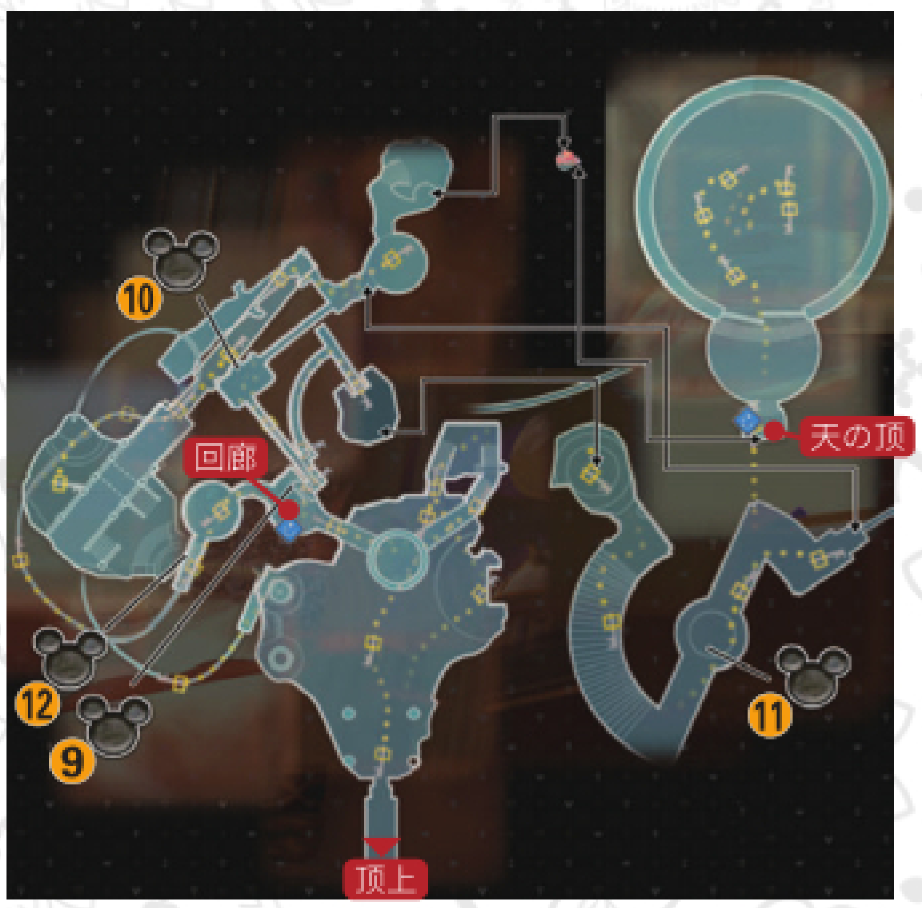
**收集印记要注意：**①尽量站在印记的正面拍摄；②拍摄时印记四周要显示黄色方框，红框或无框都为无效；③拍摄成功后，再次把镜头对准印记会看到“√”符号。

**收集印记的作用：**①提升 AP 点数和获得道具；②解锁隐藏视频，游戏所选的难度不同，要求收集的印记数量也不同，简单难度需要收集 90 个，普通难度需要收集 60 个，困难难度则只需收集 30 个。

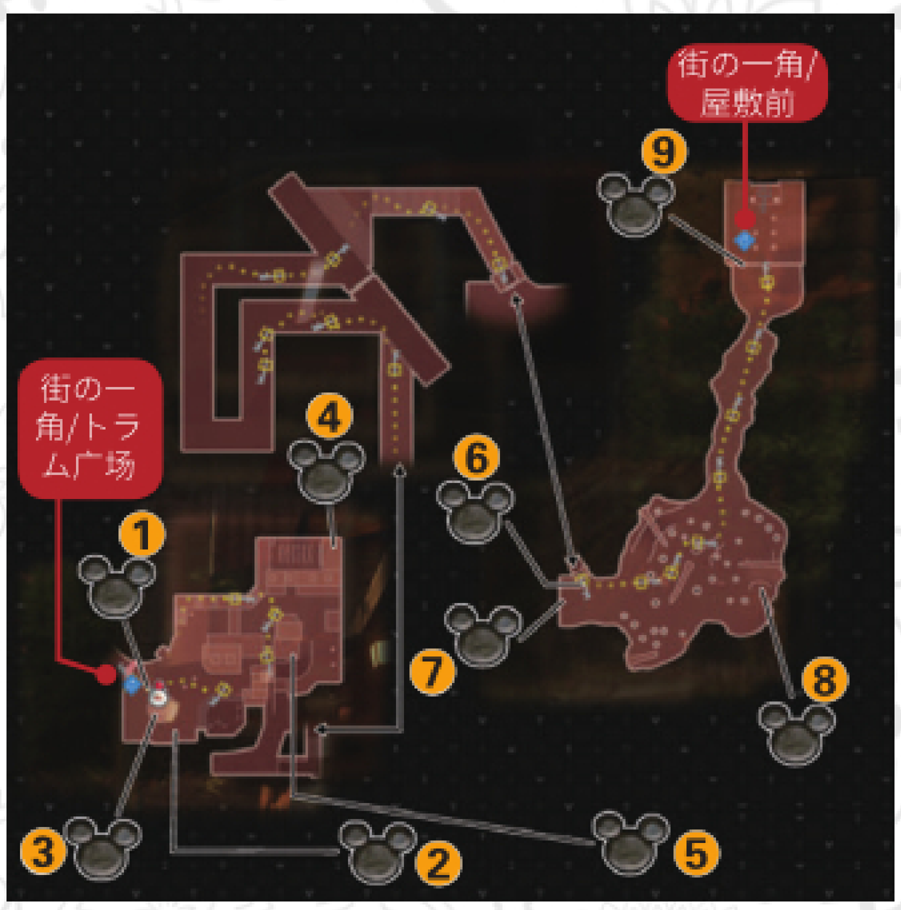
## ●オリンポス



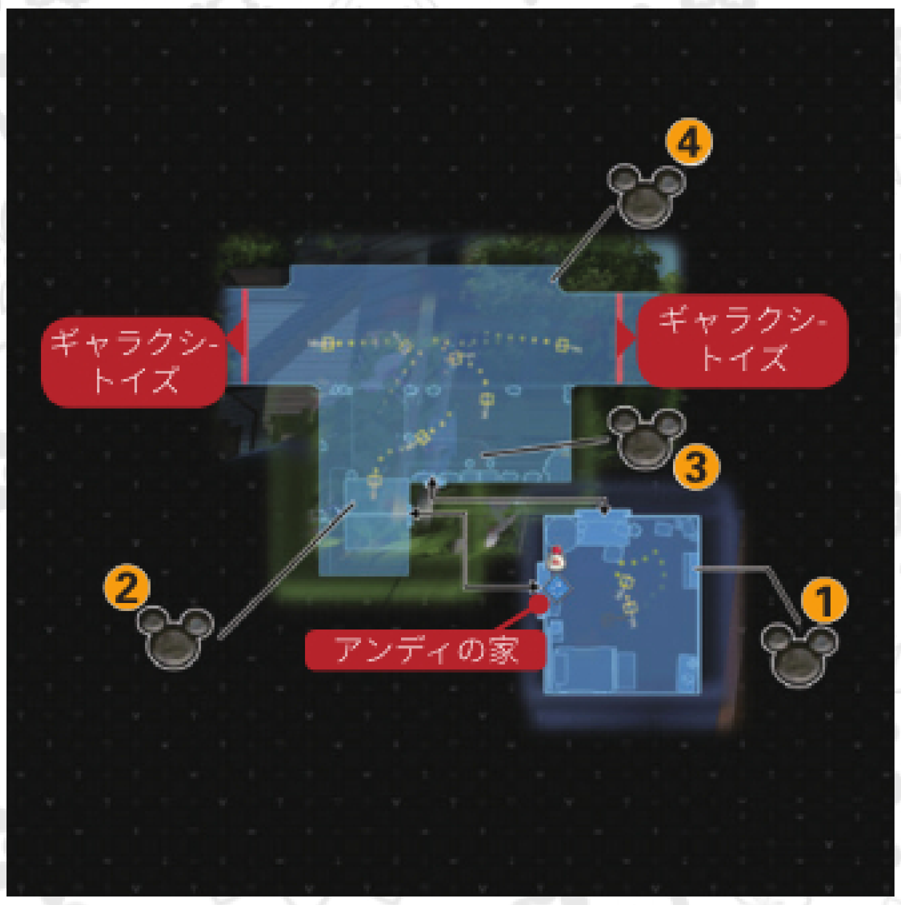



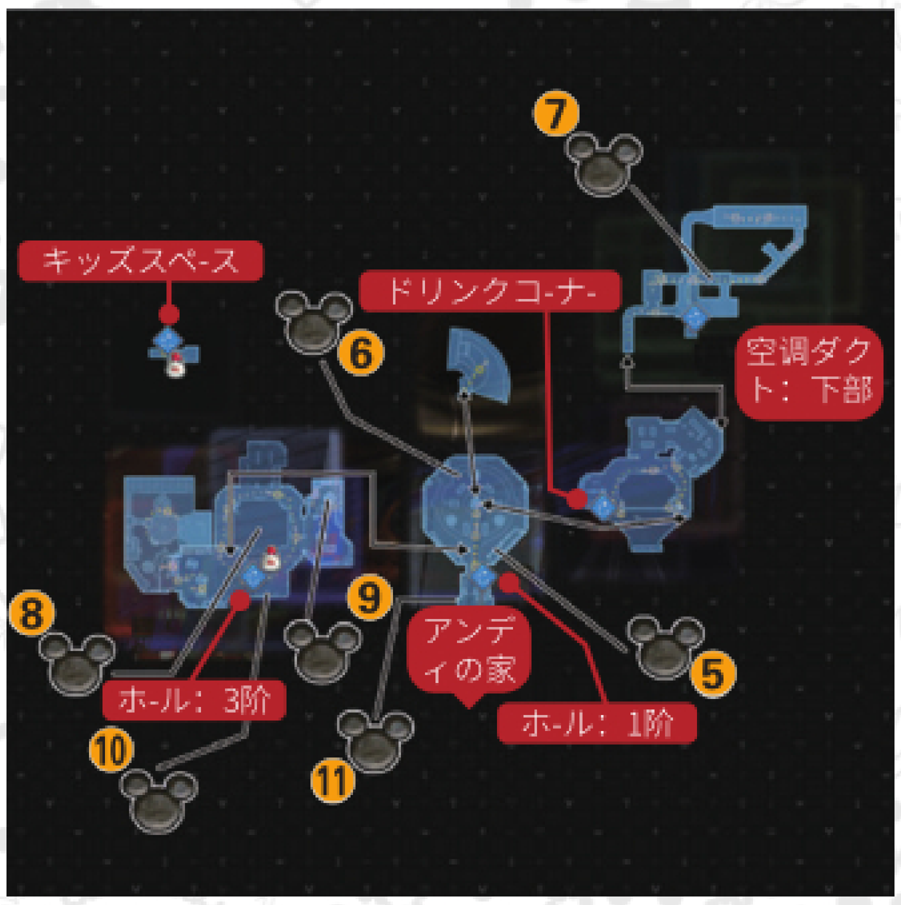




## ●トワイライトタウン



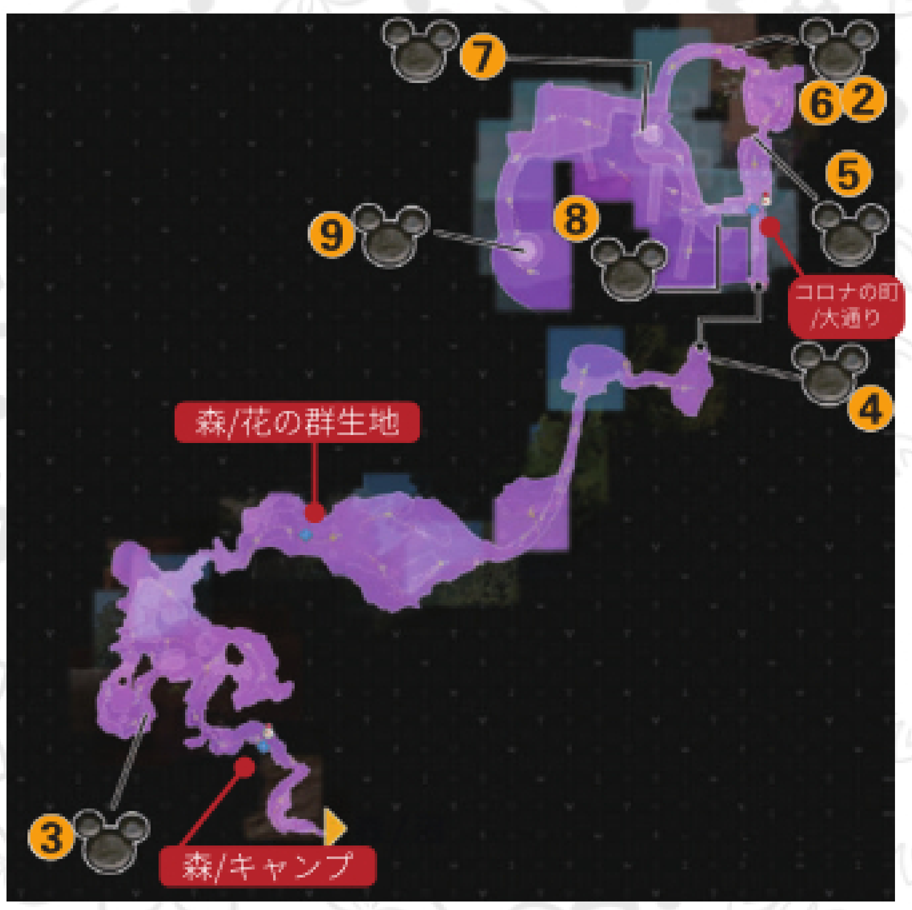

## ●トイボックス



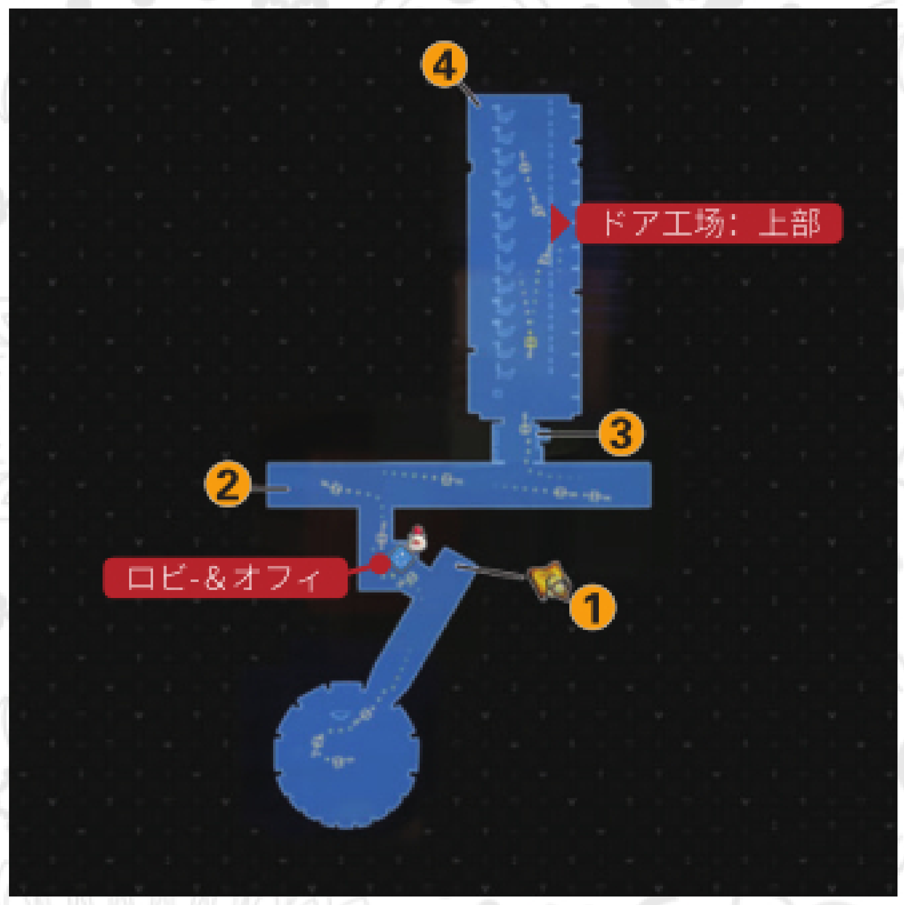



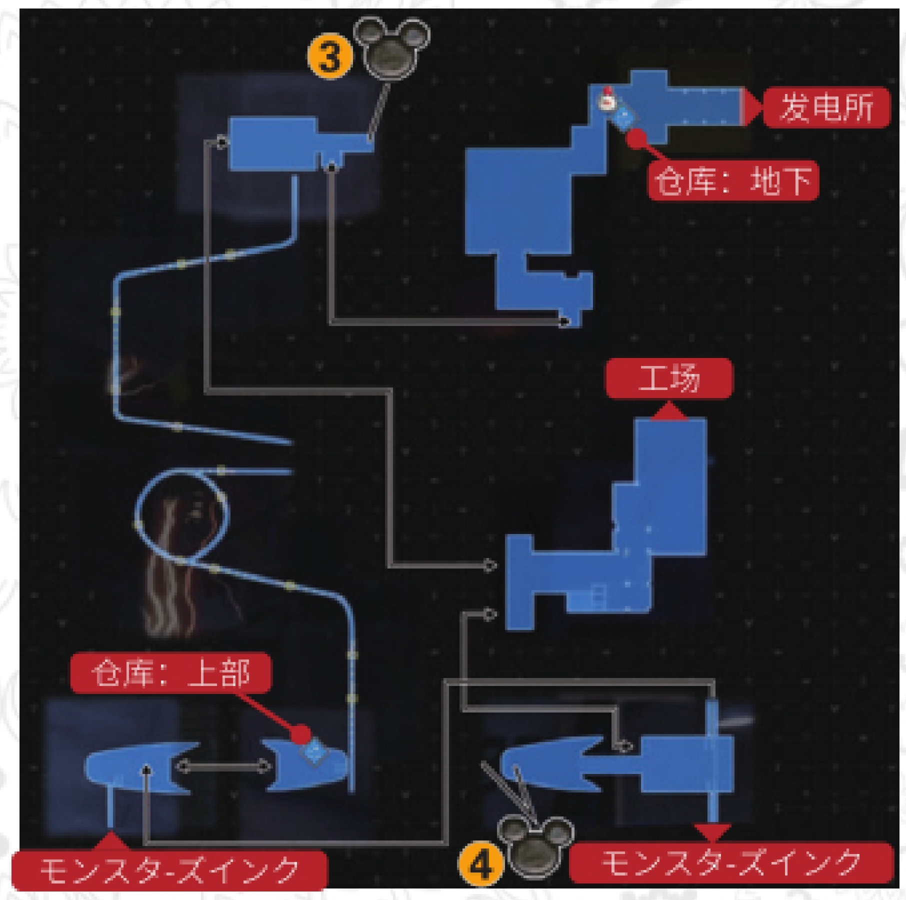

## ●キングダム・オブ・コロナ

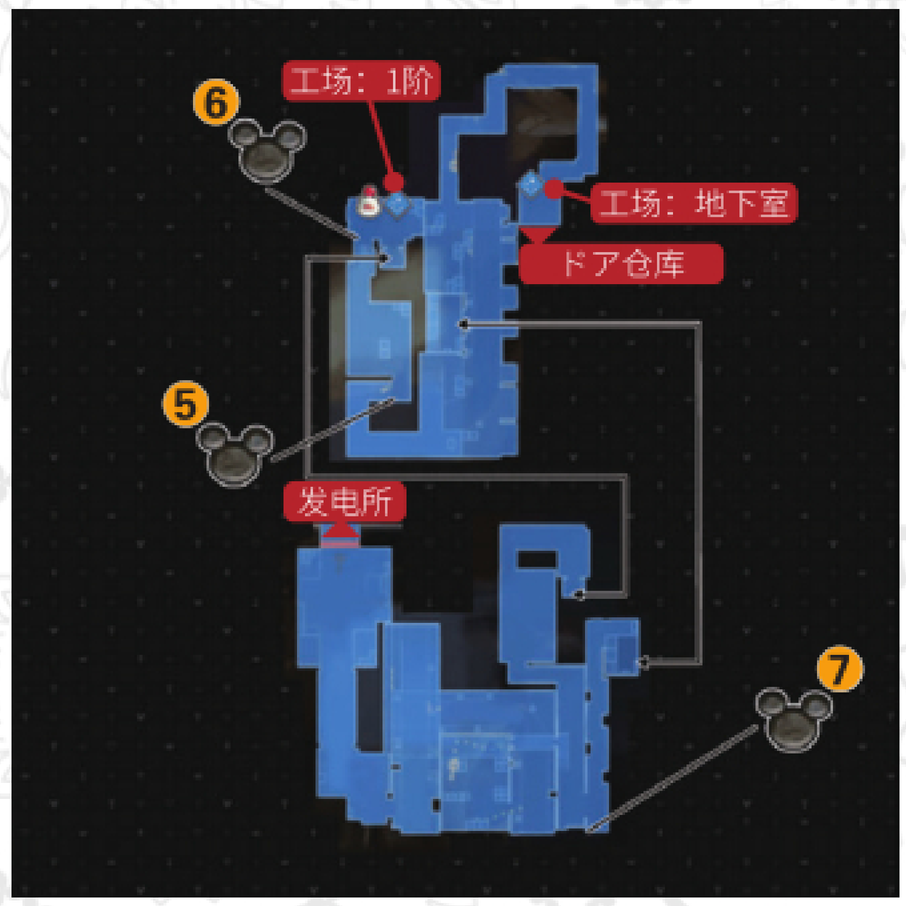


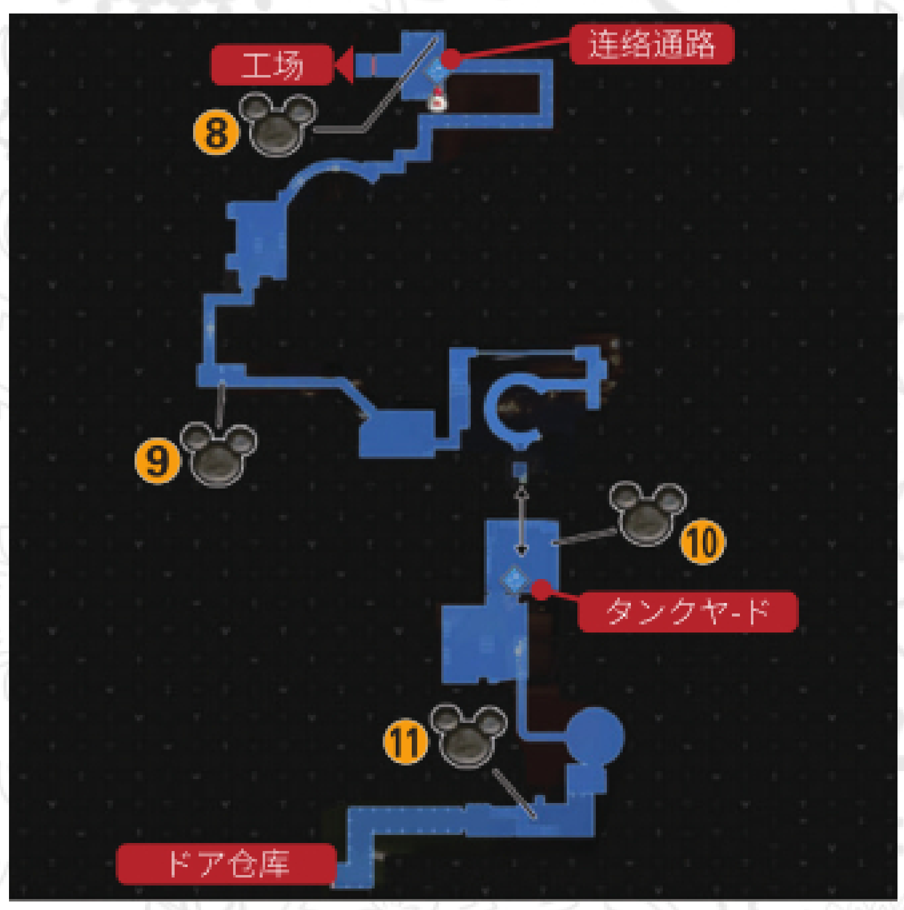




## ●モンストロポリス

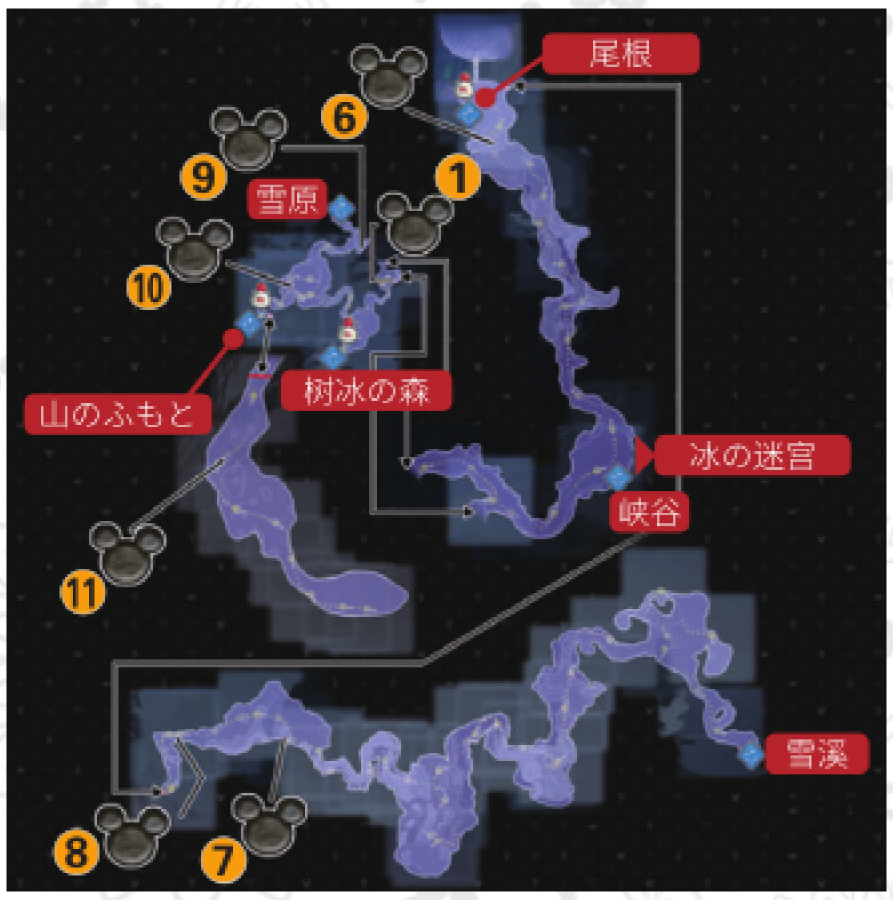


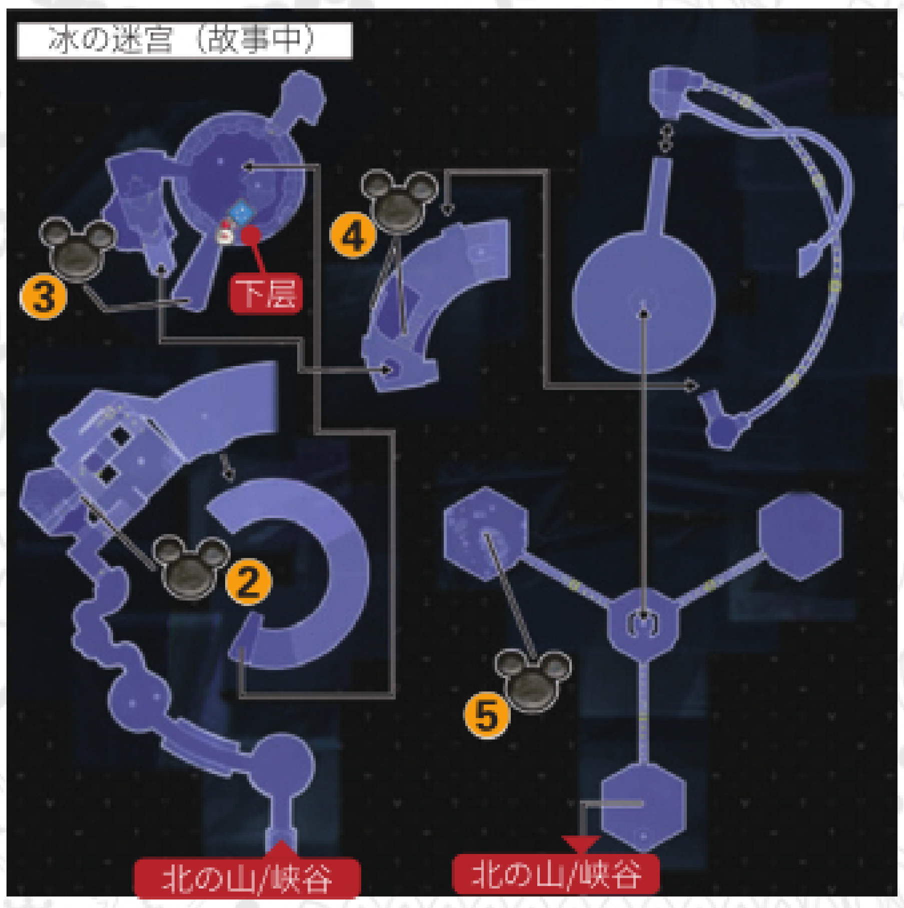



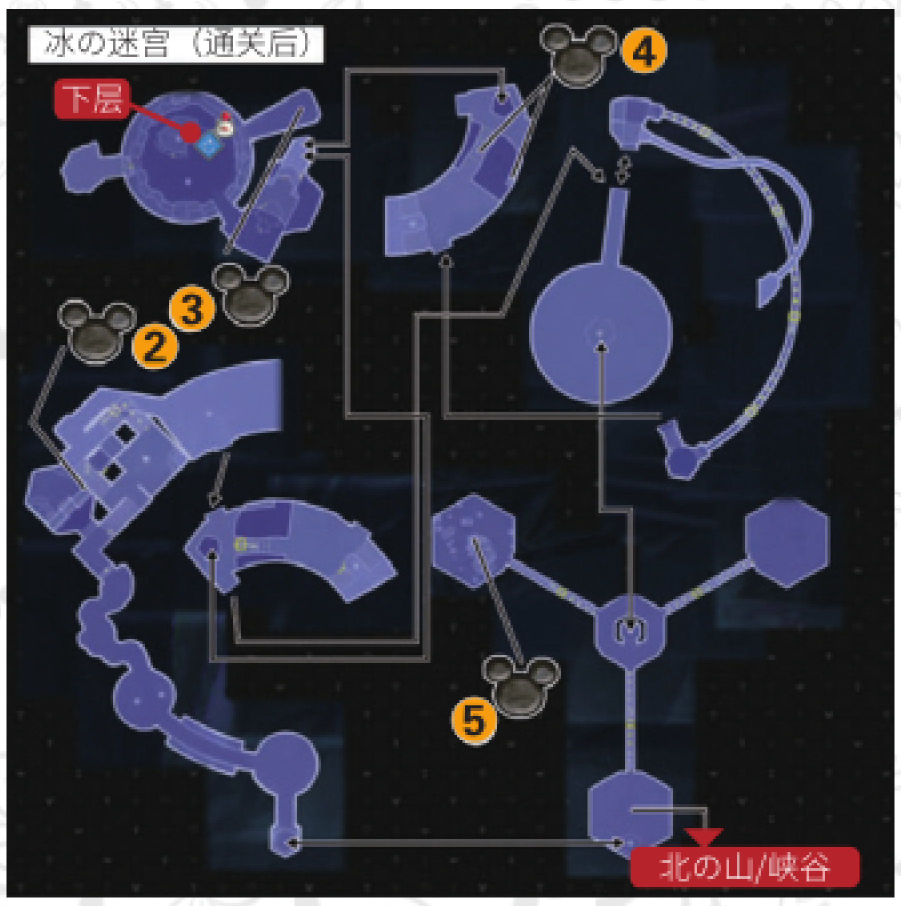



●アレンデール




●100エ-カ-の森





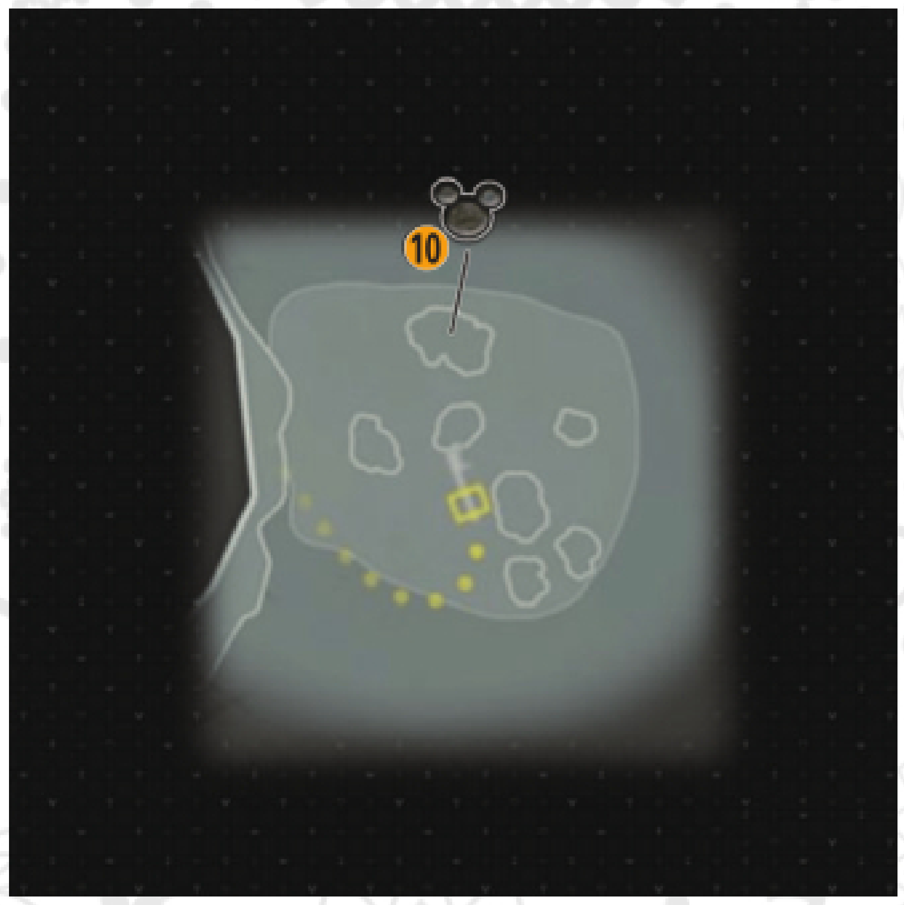


●ザ·カリビアン





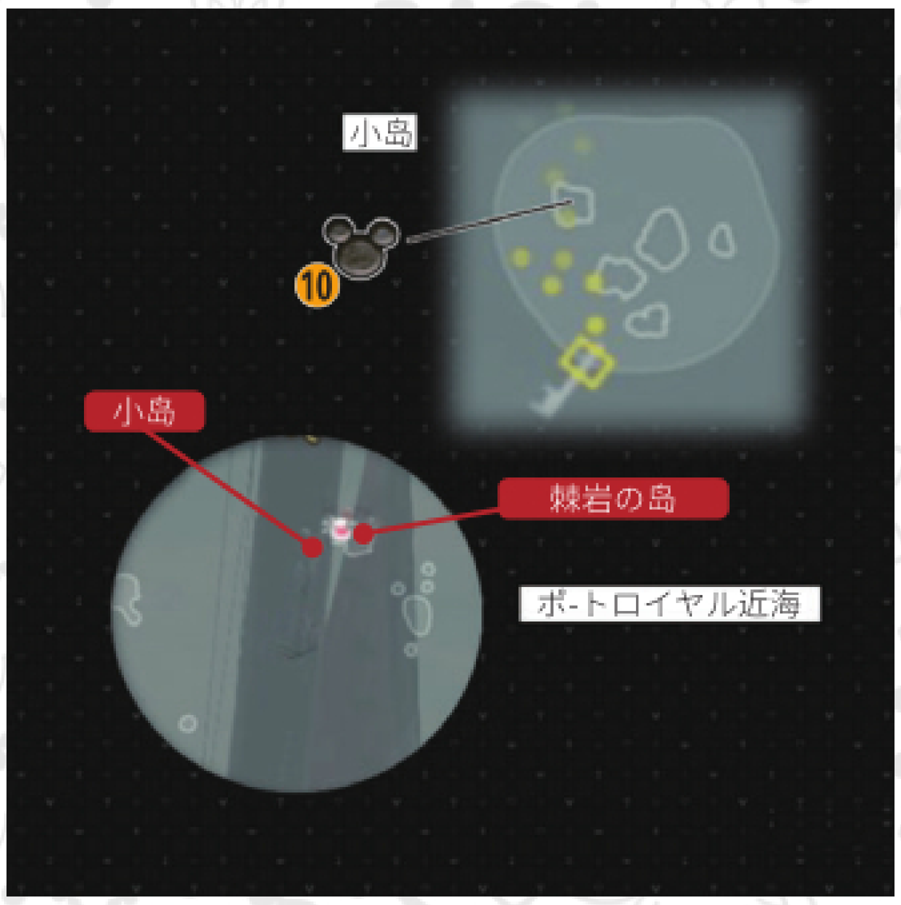






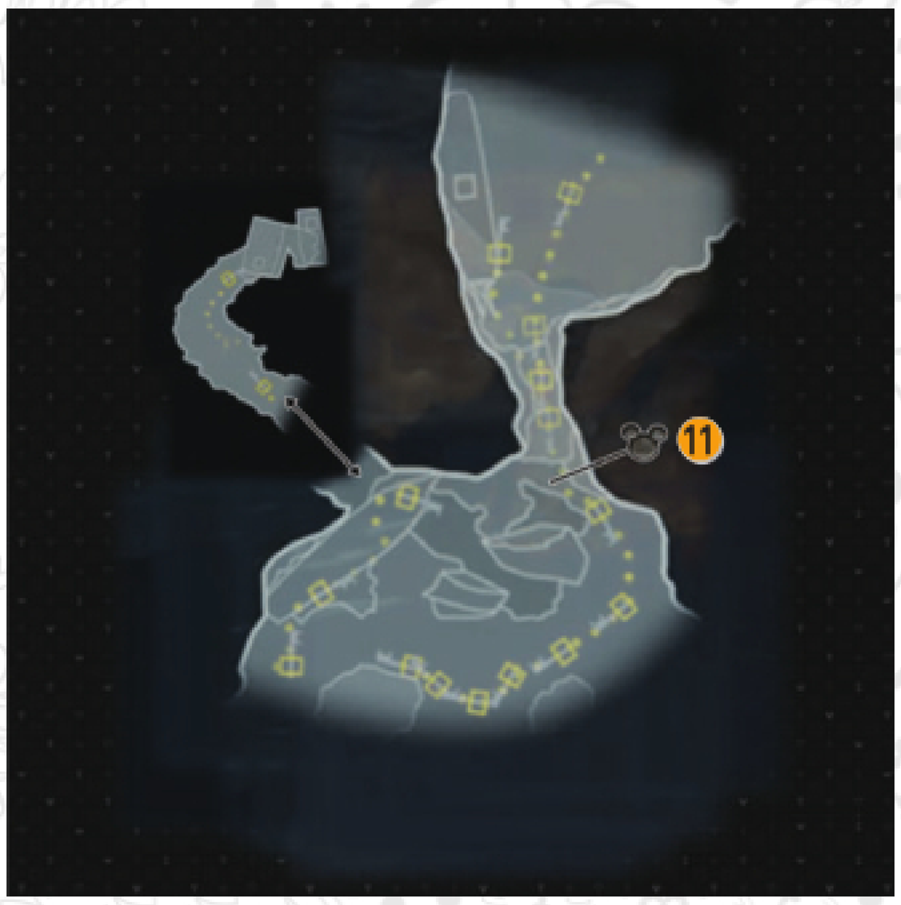




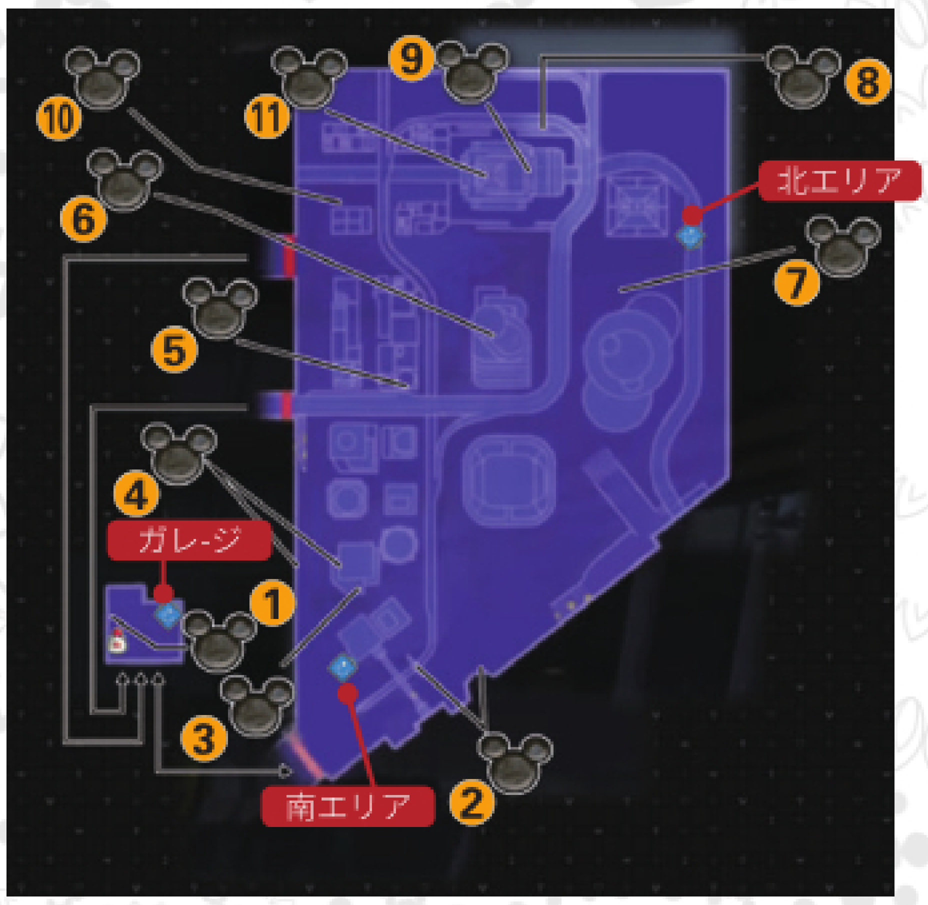









●サンフランソウキョウ






●オリンポス地点一览


1.テ-ベ/丘，楼梯与闪光柱子之间的墙壁上。


3.テ-ベ/市民广场，地图上存档点以南的楼梯上。


2.テ-ベ/表通り，崩坏建筑物处的瓦砾石块壁上。


4.テ-ベ/丘，从存档点旁的楼梯上去，印记在盆栽之间的墙上。



5.オリンポス山/崖道，从市民广场存档点旁的出口回到溪谷→崖道，再在分岔路处往左登山而上，印记在石柱侧面上。



6.オリンポス山/崖道，瀑布背后的石壁上（需要打倒附近一波杂兵）。



7.オリンポス山/崖道，从巨大人形石像右侧上去，来到有枯树的崖边往下看。



8.オリンポス山/崖道，电闪雷鸣的路段，枯树的枝桠编织成的形状。



9.天界/回廊，来到存档点对面的滑行轨道处，印记在轨道起点附近的楼梯壁面上。



10.天界/回廊，通过存档点对面的滑行轨道之后，打碎大厅的两个罐子即可看见。



11.天界/锻冶工房，机关装置的侧面。



12.天界/云の峰，入口不远处的站台上往远方云端看，就藏在远景之中。

## ●トワイライトタウン地点一览



1.存档点附近的墙壁上。



2.电车上。



3.莫古力商店楼顶。



4.广场播电影的荧幕上（必须等到电影播完）。



5.广场某座建筑物楼顶的桌子上。



6.地下水道与森林连接的出入口处。



7.地下水道与森林连接的出入口附近的墙上。



8.森林最东边的土坡侧边。



9.传送到屋敷前，屋外左边的墙壁上。

## ●トイボックス地点一览



1.アンディの家，书架上的蓝色箱子。



2.アンディの家，屋外的屋檐上。



3.アンディの家，屋门外树叶摆成的形状。



4.アンディの家，屋外车辆的背后。



5.ギャラクシ-トイズ/ホ-ル:1F，CHECKOUT店桌子上的黄色胶布。



6.ギャラクシ-トイズ/ホ-ル:1F，北边的玩具展台上，需要驾驶机器人破坏玩具。



7.ギャラクシ-トイズ/空调ダクト：下部，管道有上升气流处的墙壁上。




8.ギャラクシ-トイズ/3F，围栏外的红白纹路UFO上，需要滑翔过去。



9.ギャラクシ-トイズ/ベビ-トイ：ド-ルズ，Lovely Party店内，天花板上的3个水晶球从某个角度观察会组成印记的形状。




10.ギャラクシ-トイズ/3F，地图南边机器人展台的边上。



11.ギャラクシ-トイズ/ホ-ル：1F，建筑外的货物堆。

●キングダム·オブ·コロナ地点一览



1.森/塔，瀑布附近岩石组合而成，需要爬到塔上方才能看到。



2.森/沼，地图最西侧，木与木之间的岩壁上，壁下有水滩。



3.森/湿地，山洞内横放着的木桶盖上。



4.森/岸边，来到通往大通り的桥梁附近有两间蓝顶小屋，屋右侧的石栏上有印记。



5.コロナの町/大通り，钟楼下洞口左侧的石壁上。



6.コロナの町/船着き场，从大通り进入船着き场前的坡道右侧的门扉上。



7.コロナの町/船着き场，海边低矮小塔的门口处。



8.コロナの町/船着き场，海边的木桶等杂物摆成的形状。



9.コロナの町/船着き场，海边高塔顶层的桌子上。

## ●モンストロポリス地点一览



1.モンスタ-ズインク/笑いフロア，工作台的白色文件上。



2.モンスタ-ズインク/笑いフロア，地图东南角，入口处人偶旁的地上。



3.ドア仓库/仓库:上部，调查存档点旁的装置，紧着是一段轨道滑行的路，落地后进入旁边的建筑物即可发现（电梯外面的墙壁上）。




4.ドア仓库/仓库:上部，按照以下路线前往：①传送至工场/地下室；②进入存档点附近墙壁的门扉来到仓库；③走到地图西侧进入淡黄色的门扉来到仓库上部；④往地图西侧走，就在布丁怪背后的墙壁上。



5.工场/1阶，往存档点右上角的道路前进，来到有楼梯的地方，印记就在楼梯旁的铁窗下。



6.工场/1阶，存档点有一道黄色门扉，门左边地上油漆组成的形状。



7.工场/2阶，需要从1阶存档点旁的电梯前往，之后一直沿着道路走，来到地图东南角，印记就在蒸汽旁的墙壁上。



8.发电所/连络通路，存档点附近有一个办公桌，桌上的蓝色安全盔处。



9.发电所/连络通路，离开建筑物的门口上方（从建筑物外面往里看）。



10.发电所/タンクヤ-ド，存档点所在的房间内，爬到蓝色集装箱上的展台，看向天花板上的管道。



11.发电所/ドア仓库，底层路上的水滩组成的形状。

●アレンデール地点一览



1.北の山/树冰の森，往东北方向走，来到森林与峡谷的交界处（有两处，右侧那个），闪光墙壁下崖边的树木上。



2.冰の迷宫·中层/The Labyrinth of Ice·Middle Tier，①通过迷宫上层连接峡谷的传送口后方的轨道回到中层；②来到冰封的门扉处，破冰而入，印记就在上方桥梁的一侧尽头。



3.冰の迷宫/下层，存档点旁边的房间内，印记就在深处的墙壁上。



4.冰の迷宫·中层/The Labyrinth of Ice·Middle Tier，站在冰桥上看向侧面的石壁上。



5.冰の迷宫·上层/The Labyrinth of Ice·Upper Tier，连接峡谷的传送口所在的层面，进入地图西北方向的房间，站在高台上往下看。



6.北の山/尾根，存档点往回走，坡道无积雪部分的侧面上。



7.北の山/冰壁，与两条冰龙战斗的地方，附近有一处闪光岩壁，攀爬途中跳向右侧的站台后可见。



8.北の山/冰壁，被厚雪覆盖并且长冰刺的地面岩块侧面。



9.北の山/雪原，闪光石壁上的站台处向下望，就在覆盖了雪的石柱上。



10.北の山/雪原，从山のふもと存档点往前走进入雪原，看到一辆装着货物的二轮车后，就在一旁摆放整齐的树干截口上。



11.北の山/山のふもと，从存档点旁转移区域后，立马可看见一段有许多岩石作为掩体的路，印记在某个岩石掩体布满积雪的侧面上。

## ●100エ-カ-の森地点一览



1.站在花田右侧望向远处，树木之间的植物形状即是印记。



2.大南瓜上。



3.树屋旁的木桶中。

## ●ザ·カリビアン地点一览



1.ポ-トロイヤル/港，码头附近小船的船头。



2.ポ-トロイヤル/港，存档点以南不远处，海边建筑的柱子上。



3.ポ-トロイヤル/波止场，从高台传送点进入波止场，印记就在海滩的棚子小屋内（货物上的阳光形状）。



4.ポ-トロイヤル/波止场，海滩旁栈桥的桥牌上。



5.ポ-トロイヤル/砦，大炮旁的绳子堆组成的形状。



6.ポ-トロイヤル/砦，监狱内铁球的表面上。



7.カリブ海/绿の岛，站在山上的高台看向海底的水草形状。



8.カリブ海/幸运の小岛，站在最高的岩石上往下看，其他岩石组成的形状即是印记。



9.カリブ海/马蹄岛，岛屿外围岩石组成的形状，需要乘船靠近进行拍摄。



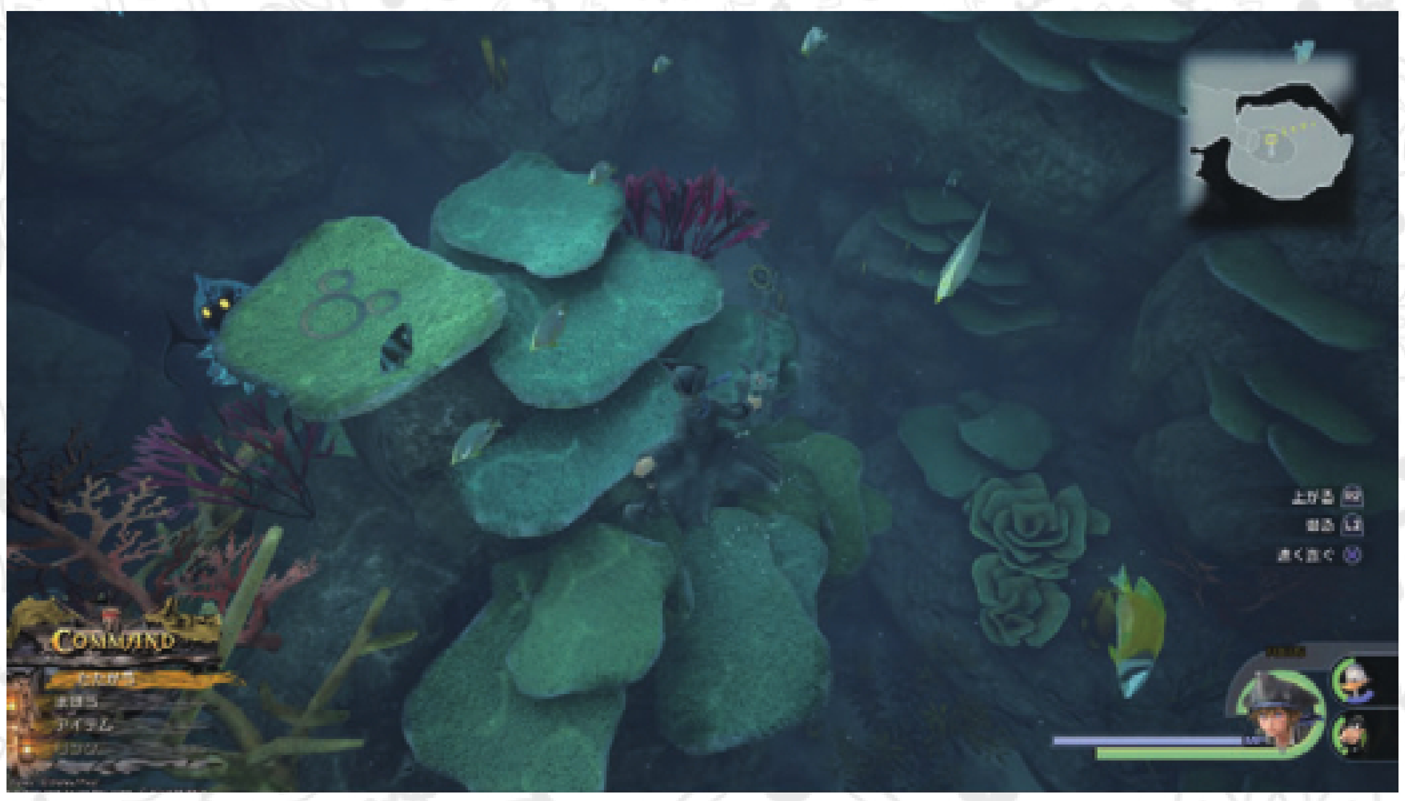
10.カリブ海/ポ-トロイヤル近海，棘岩の岛西侧的小岛上，沙滩上木桶残骸组成的形状。



11.カリブ海/船の墓场，站在岛屿上望向海上的船残骸即可看见。



12.カリブ海/砂の岛，利用突出海面的两根细石柱上到岛屿，潜入岛屿中央的海底，可以看到海底的洞窟呈印记形状。



13.カリブ海/砂の岛，在第11个印记附近的片状植物表面。

## ●サンフランソウキョウ地点一览



1.ガレージ，基地墙壁上的黄色线圈组成的形状。



2.中心街/南エリア，存档点背后的立交桥上有一个巨大的厨师木偶，站在他的头顶向下看，红色的草坪是印记的形状。



3.中心街/南エリア：夜，爬到离存档点最近的建筑物楼顶，可以看到旁边大厦的蓝色招牌上灯光汇聚成印记的形状。



4.中心街/南エリア，西边的某座建筑物顶层，印记在女性雕像手中的扇子上。



5.中心街/中央エリア，西边的某座建筑物顶层，圆盘部分的侧面（旁边建筑有上升气流装置）。




6.中心街/中央エリア，サンフラン奏京银行正对面的大楼顶层上。



7.中心街/中央エリア，北エリア存档点附近上空的蓝色锦鲤上。



8.中心街/北エリア，电车隧道所在大楼一侧的楼梯上。



9.中心街/北エリア，电车隧道中。




10.中心街/北エリア：夜，地图西北角一台黄色轿车的车门上。



11.中心街/北エリア，最高大楼顶层的天线顶尖，需要锁定瞬移上去。

# 流程攻略

注：游戏中的大地图可参考前文“宝箱收集”部分。

## 序章

1.首先熟悉一下操作，左摇杆轻推为移动，重推为奔跑，右摇杆控制视角，×键为跳跃，△键为调查物品。

2.场景内出现两轮选项，第一轮选项影响角色今后的能力值成长情况：ふしぎな力を求める/Wisdom（魔法力很高）、体力を求める/Vitality（攻击力与防御力较高）、均衡を求める/Balance（能力值平衡）；第二轮选项影响角色习得技能的情况：守りぬく力/the Guardion（防御能力）、攻め込む力/the Warrior（攻击能力）、ふしぎな力/the Mystic（魔法能力）。

3.选项之后是教学战斗，玩家只需一直攻击BOSS的手部即可获胜，角色在空中攻击会自动向锁定处位移。

4.战后出现选项，选择“记忆”可以观看系列剧情的概要，选择“操作”进入教学模式，选择“大丈夫”继续游戏。

# オリンポス

注：出自迪士尼动画作品《大力士海格力斯》。

1. 前进少许触发杂兵战。
2. 攀爬墙壁，往石像右侧继续前进。
3. 在道路深处触发剧情。

**●テ-ベ/市民广场**

1. 与海格力斯（ヘラクレス）再会。
2. 前进少许触发剧情。
3. 与海格力斯并肩作战，击退袭来的杂兵。

**●テ-ベ/丘**

1. 存档点旁的宝箱中可以得到地图。
2. 靠近火海按△使出同伴连携技，骑乘盾牌渡过火海。接下来要找到仍在灾难现场的人并与之对话。

**●テ-ベ/庭园**

1. 救出庭院中的男性。
2. 救出庭院楼梯处被敌人袭击的女性。

**●テ-ベ/表通り**

1. 救出广场中两处受困的母子。

**●テ-ベ/路地**

1. 剧情后，在限定时间内击退杂兵们。
2. 继续前进，破坏地下道的闸门来到市民广场，触发一场战斗。
3. 走进地图标着红线的地区。

**●オリンポス山/溪谷**

1. 往前走，打倒沿途溪流附近的敌人，之后水位会降低并露出宝箱。
2. 攀登山崖往上走。

**●オリンポス山/崖道**

1. 苹果树下的宝箱中可以得到地图。
2. 在石像前的广场处有一场杂兵战。
3. 向山顶进发，途中触发剧情，海格力斯离队。
4. 岩石泰坦从上方投掷岩石，一边闪躲一边攀崖而上。
5. 打倒岩石泰坦。

**BOSS战**

首先把视角向上调，躲开落下的岩石往上走，来到泰坦所在地。战斗本身很简单，分两个阶段，第一阶段是把泰坦两只脚的血条清空，泰坦会踏地进行地震攻击，跳跃躲不开，要看准时机防御。破坏双脚后进入第二阶段，玩家爬上泰坦的身体攻击其头部，蓄满矢印标记后按△让键刃变形增加输出。泰坦的拳击可以直接用攻击抵消，破坏泰坦头部后战斗结束。

**●オリンポス山/山顶**

1. 破坏沿途的岩石，往天界进发。

**●天界/前庭**

1.. 进入天界触发杂兵战，此战的杂兵会一起横冲直撞，普通攻击很难应付，最好尽快让键刃变形。这里解锁锁定射击系统，今后可按 R1 进入瞄准界面，锁定多个敌人同时攻击。

**●天界/回廊**

1. 存档点旁的宝箱中可以取得地图。
2. 站在光线轨道上会自动前进，途中可按〇攻击敌人，也可以按 × 跳跃。
3. 一路前进经过云の峰后再次回到回廊。
4. 按 R1 瞄准空中闪光的位置再按□瞬移过去，来到红色方体处继续往上走，触发剧情后海格力斯归队并且进入 BOSS 战。

**BOSS战**

第一阶段要对付一冰一火两只泰坦，玩家在陆地上时，会遭到它们一冰一火两道喷射攻击，可以横向走位来闪躲。利用锁定瞬移快速接近泰坦并展开攻击，两只泰坦的头部之间有立足点，站在上面可以同时攻击到它们，不过要小心它们的近身攻击。

第二阶段的对手是黑云泰坦，开场后它会抛出一堆瓦砾石碎砸向玩家，看准时机防御能将攻击反射对其造成伤害。打完泰坦一筒血后进入空战，玩家从天上降落，期间需要不断锁定瞬移躲开泰坦射出的火球，而当落到泰坦附近时会触发 QTE，一击重创泰坦。接下来就是正面战斗了，玩家依然漂浮在空中，继续锁定瞬移靠近泰坦进行输出，之后泰坦会四处逃窜并喷射火球，但都不难躲开。

5. 战后获得新的键刃。

**●闇の世界**

1. 剧情后玩家需要操作リク完成一场简单的战斗。

**●不思议な塔**

1. 剧情后获得绊のお守り・ドリ-ム、モバイルポ-タル。
2. 驾驶积木船前往新世界トワイライトタウン。

**TIPS** 按OPTIONS呼出菜单，选择想要去的世界后便能在飞行时看见它的坐标。

# トワイライトタウン

**●街の一角/トラム广场**

1. 剧情后有两场战斗，第二场战斗只需将敌人的 HP 削减少许即可结束，战后解锁摄影功能。

**TIPS** 非战斗状态下按OPTIONS启动相机，再按R1即可拍摄，一共可以保存100张照片。

2. 存档点附近的宝箱中可以得到地图。
3. 从地图南边进入地下水道→街外れの森。

**●街の一角/街外れの森**

1. 前进少许触发战斗。
2. 往森林北方走，抵达幽灵屋敷。

**●街の一角/屋敷前**

1. 在屋子门前触发剧情，之后离开院子有一场战斗。
2. 返回街道的广场。

**●街の一角/トラム广场**

1. 在广场触发剧情后，要收集 9 种料理素材，搜刮一圈城镇不难收齐。
2. 集齐素材后取得「giantland」クラシックキングダム的资料，解锁新的键刃。今后可以进入餐馆游制作料理了，如果不在餐馆附近，也能通过存档点选项“レストラン”前往。
3. 回到大地图，前往新世界トイボックス。

# トイボックス

注：出自迪士尼动画作品《玩具总动员》。

**●アンディの家**

1. 在房间内触发一场杂兵战，附近的宝箱内可以得到地图。
2. 从窗户玩具屋离开，往西走前往玩具城ギャラクシ-トイズ。

**●ギャラクシ-トイズ**

1. 驾驶玩具机器人进行战斗。
2. 前往 2F 寻找失踪的玩具伙伴，首先进入中央的玩具建筑，在上层的宝箱中拿到地图后，继续向上走，在轨道上滑行抵达 2F。

**TIPS** 有3种颜色的轨道，黄色通往2F，蓝色通往3F，绿色通往天花板的UFO房间。

**●ギャラクシ-トイズ：2F**

1. 进入“ACTION PLUS”玩具店触发剧情，进入一场杂兵战。
2. 爬到“BEAST & BUGS”架子上，进入侧上方的通风管道。
3. 通过管道到达ベビ-トイ：ド-ルズ。

**●ベビ-トイ：ド-ルズ**

1. 寻找发出乐声的地方，在房间深处有一台绿色的巨大留声机，站在上面持续奔跑会触发剧情。
2. 调查乐队中的蓝色青蛙。
3. 调查窗边抖动的玩具屋后进入 BOSS 战。

**BOSS战**

首先用范围攻击清理完在场的杂兵，BOSS 的主要招式为旋转跳舞、突进、落下攻击，其中落下攻击的前兆是起跳至空中，玩家可看准时机防御键再反击，跳舞攻击的判定范围为四周一小圈，起手比较快很难防，建议保持距离以魔法远程进攻。BOSS 不会连续攻击，可以利用她攻击的空档上前输出。

**●ギャラクシ-トイズ：3F**

1. 追赶 UFO，途中触发剧情后与 UFO 对战。

**TIPS** 打倒杂兵当中的玩具机器人后驾驶它展开攻势。

2. 返回 1F 触发剧情，接着要去寻找离开的伙伴。再次进入 1F 中央的玩具建筑，借助蓝色轨道上到 3F，进入游戏中心“HIGH SCORE”。
3. 驾驶机器人清理现场的敌人，场地内标有黄色三角叹号的物件可以破坏。战后解锁一个迷你游戏。
4. 离开游戏中心，前往同样在 3F 的“PLAYPLACE”。
5. 在 PLAYPLACE 内有一场战斗，完事后从房间里侧的窗户翻过去，进入キッズスペ-ス。

**●キッズスペ-ス**

1. 驾驶机器人搬动绿色方块堆，一共有 3 处，除了地面上最显眼的一处之外，其余两处分别在满是通道的房间和堆满了骰子的房间内。
2. 搬动的方块自动组合成一棵巨大的玩具仙人掌，爬上仙人掌进入管道→闇の回廊。
3. 剧情后是 BOSS 战，战后获得新的的键刃。



**TIPS** 个别迪士尼世界的攻略顺序可让玩家自行选择。

**BOSS战**

对手是完全版的UFO，弱点是顶端的机械部位。UFO会发射导弹攻击我方，可以躲在UFO底下或借助场地的玩具掩体进行防御。当UFO产生电场时就要注意了，意味着它要向玩家发射电场炮，此时四周的玩具会浮空，可利用锁定瞬移靠近UFO头部进行输出。

4. 前往新世界“キングダム・オブ・コロナ”。



## キングダム・オブ・コロナ

注：出自迪士尼动画作品《长发公主》。

**●森/丘陵**

1. 着陆后有一场杂兵战，附近的宝箱内可以得到地图。

2. 前往高塔触发剧情。

3. 沿地图北上，途中有战斗。

4. 在地图西侧发现兔子，追赶兔子可以发现一个宝箱，内有防具カッパ-ベルト。

5. 继续往北走，发现一颗大种子后触发战斗，习得防反技能。

6. 继续走来到沼泽地。

**●森/沼**

1. 往存档点正前方走一段距离，可以在树下发现装有地图的宝箱。

2. 往西走，离开沼泽地、穿过峡谷，来到丘陵与长发公主汇合。

**●森/丘**

1. 继续走进入湿地，借助长发公主的头发可以悬吊至远处。

2. 在丘陵上层与马车形态的敌人战斗，战后习得新技能ス-パ-ジャンプ。接着攀岩而上，往地图东北方向继续前进，来到花の群生地。

3. 经过一段滑坡路段后来到海边。

4. 剧情后来到コロナ城。

**●コロナ城/大通り**

1. 往前走触发剧情，解锁跳舞小游戏，详细操作见前文的“フェスティバルダンス”部分。

2. 舞蹈后有一场战斗，之后习得技能スパイラルアッパ-。

3. 漫长的剧情过后又是一场杂兵战，接着前往塔（与来时道路相反方向），途中还会出现好几波敌人。

4. 在塔处触发剧情，进入BOSS战。

**BOSS战**

BOSS虽然身体庞大但却经常移动，追不上时建议使用魔法在远处进攻。BOSS初期会放出一些鸟类魔物攻击玩家，要注意防御或闪躲，还要小心BOSS的头锤攻击。当BOSS血量下降到一定程度时会爬上高塔，同时玩家会被传送到远处，在前往高塔的途中，BOSS会在地面升起木栏围住玩家，还会从天上撒下苹果进行攻击。木栏有一小节非常低矮，玩家能够直接跳出，该低矮小节的出现规律为前方→后方→前方。爬上高塔之后BOSS就任由宰割了，将其击落后还能继续在地上输出一波。

5. 战后获得新键刃エバ-アフタ-。

6. 前往下一个世界モンストロポリス。



## モンストロポリス

注：出自迪士尼动画作品《怪物公司》。

**●ロビ-＆オフィ**

1. 着陆后有一场战斗，之后往前走打开宝箱可得到地图，附近还有存档点。

2. 往建筑物深处前进，途中会触发剧情与战斗，之后抓住门扉轨道滑行前往ドア仓库。

**TIPS** 轨道滑行过程中可按R1射击敌人，前方有电流可按△闪躲。

**●ドア仓库**

1. 抵达仓库后有两场战斗，其中第二场要求保护场地中的怪物与孩子。画面左上角的槽满后可以发动特殊的连携技。

2. 继续抓住门扉自动前进，着陆时有战斗，之后打开墙边的门扉进入仓库：下部。

3. 前进少许触发剧情，自动来到地下室。

**●工场/地下室**

1. 寻找地下室的出口，出发前记得带走存档点附近宝箱内的地图。

2. 途中触发剧情，需要找到停止镭射的装置并破坏。

**TIPS** 装置在运输带的另一侧，在运输带上行走时可躲在环形零件内闪避镭射。

3. 在工场1阶深处乘坐升降机上到工场2阶，触发一场杂兵战。

4. 来到一处布满雷电墙壁的地方，打倒出现的敌人。

5. 再次经过一段镭射运输带，来到地下室出口附近有一场战斗，战后来到发电所/连络通路。

**●发电所/连络通路**

1. 走过狭窄的通道出到外面，前进少许有一场杂兵战。

**TIPS** 注意不要踩到场内的火焰，此战推荐使用水属性魔法。

2. 一路前进，抵达建筑物顶层后，从高空中跳下直达发电所/タンクヤ-ド。

**●发电所/タンクヤ-ド**

1. 调查场中央的吊钩可以返回上层，不过现在要走出建筑物，外面有一场杂兵战。

2. 爬上蓝色管道进入建筑物，触发一场杂兵战。

3. 一路前进，抵达ドア仓库。

**●ドア仓库/仓库：地下**

1. 前进少许迎战BOSS。

2. 战后获得新的键刃，前往下一个世界アレンデ-ル。

**BOSS战**

初期BOSS会使出连续冲撞、雷电乌云等招式，冲撞可横向回避，如果被撞中则要迅速受身加位移，否则会完整吃上一套，雷电乌云带有追尾效果，中招后你的指令会随机变成落雷，当指令变为落雷时如果你按键的话就会被雷劈。因此什么都不按是最佳破法。当BOSS的血量下降到一定程度后会变身，场地内出现大量触手，同时还会向玩家释放冲击波，冲击波带有吹飞效果，但射出4~5发之后BOSS会歇息一下，可趁机上前攻击。

## アレンデ-ル

注：出自迪士尼动画作品《冰雪奇缘》。

**●北の山/树冰の森**

1. 着陆后在存档点附近拿到地图。

2. 往地图北边前进，进入峡谷。

3. 继续前进会遇见少女艾尔莎，触发一场战斗。

4. 剧情后来到冰の迷宫/中层。

**●冰の迷宫/中层**

1. 寻找迷宫的出口，途中打破一面封住门扉的冰墙后可以发现装有地图的宝箱。

2. 一直往上层走，途中击退一波敌人后场地升起一座冰柱，对其锁定瞬移可以打开门扉。

3. 经过滑坡路段来到迷宫下层，滑坡时注意升起的冰刺。

**●冰の迷宫/下层**

1. 前进少许触发战斗。

2. 对广场中央的冰柱用锁定瞬移，墙壁上层出现一个入口，但是很高跳不上去，需要再次转动冰柱，让墙壁下层的站台转动到入口下方。入口背后有宝箱。

3. 回到广场，从地图西侧继续前进，攀爬高墙上到迷宫中层，有一场战斗。

**TIPS** 小游戏玩法很简单，左摇杆控制移动，×键为跳跃。游戏流程分为两部分，前部分要躲开后方追赶的敌人和射出的激光，后部分则是捡取途中的收集物，没有敌人骚扰。





**TIPS** 黄金人像：在完成了オリンポス世界的剧情后，与广场上的少年对话，可以开启收集5尊黄金人像的任务。这5尊像全部在テ-ベ区域，找齐后可获得ヒ-ロ-ベルト，效果是拍照时受到攻击也不会中断。




5. 转动冰柱开启道路，经过滑行路段后，来到广场触发一场战斗。

6. 转动冰柱，自动来到迷宫上层。继续前进少许，调查广场的光球后脱离迷宫，回到北の山。

**●北の山/峡谷**

1. 一路往峡谷上层走，抵达山顶（尾根）后触发经典的场景剧情，之后解锁滑雪小游戏。

2. 滑雪至山底雪溪后触发一场战斗。

**●北の山/雪溪**

1. 前进少许触发剧情，接着需要收集雪人的身体把它重新组装起来。

**TIPS** 雪人身体的位置如下：结冰的瀑布顶上（需要调查左右两边的路）、树林中（骑在雪球上撞击石壁）、车辆背后的小坡上（宝箱旁边）、场地中央的冰面上（要追赶捕捉）。找错了会有搞笑剧情，找不到可以反复与雪人对话，它会给出提示。

2. 组装完雪人后有一场杂兵战。

3. 一路向西，抵达地图西侧尽头进入冰の城，剧情后有一场战斗。

**TIPS** 对手是雪巨人，常用招式为下坠砸击、冰冻光线、连续爪击。下坠砸击有明显的前奏，当巨人起跳时就要准备防御了，冰冻光线和连续爪击的判定范围为正前方，因此尽量站在巨人的侧面和背面，冰冻光线会将玩家冻结数秒，注意不要被射中。

4. 战斗后跌落至雪原。

**●北の山/雪原**

1. 往山下走触发剧情，之后追赶背着艾尔莎的男子。

2. 途中雪巨人加入队伍。

3. 途中遇见克里斯托夫，要经过吹着暴风雪的路段，需要以岩石为掩体前进。

4. 暴风雪路段过后触发 BOSS 战，战后获得新键刃。

5. 前往下一个世界ザ・カリビアン。

**BOSS战**

冰狼的招式主要为爪击、甩尾、下压攻击，甩尾会召唤出一波小狼，觉得威胁不大可以不理直接与冰狼硬刚。当冰狼血量降至一定程度时会飞上天空化作一轮黑月，地上会出现大量的小狼，利用锁定射击一口气消灭这些小狼可以迅速触发与雪巨人的连携技，直接把冰狼打落地面，之后就是玩家的输出时间了。

## ザ・カリビアン

注：出自迪士尼电影作品《加勒比海盗》。

**●デヴィ・ジョ－ンズ・ロッカ-**

1. 跟着杰克船长前往海盗船黑珍珠号（ブラックパール）。

**TIPS** 途中黑珍珠号会自己移动，画面上方的量表显示玩家与黑珍珠号的距离，要赶在黑珍珠抵达量表右侧尽头之前追上它。

2. 追上后有一场杂兵战。

3. 驾驶黑珍珠前往前面的岛屿，左摇杆↑为加速，↓为减速，←/→为转向，R2 或○为炮击，R1 可切换视角。途中有两艘敌船，可以先练习一下海战。

4. 剧情过后进入空战，对手是一条飞龙，玩家骑着魔物边飞行边攻击，如果不慎跌落，可对魔物锁定瞬移再次骑乘。

**TIPS** 空战的操作和积木船差不多，按住R2持续射击，□键为闪避，×键为发射导弹。由于导弹飞行速度很慢，必须靠近飞龙才能命中。当飞龙被导弹打出硬直，可按△跳上其身体，再按×移动到飞龙头部直接输出，此时飞龙会喷射火焰攻击玩家，按□键即可防御。

5. 剧情后抵达カリブ海・群岛。

**●カリブ海/群岛**

1. 杰克旁的宝箱中可以得到地图，之后潜入海底进行探索。

2. 进入海底洞窟，抵达深处触发剧情后，拾取场地中央的宝箱，进入战斗。

**TIPS** 对手是巨大鱼类，水中键刃无法变形，还有小心不要被鱼吞入腹中。

3. 继续深入直至上岸，触发剧情后获得新船。

**TIPS** 新船的△键为强力攻击（需持续攻击积满矢印标记才能使用）、□键为防御。

4. 驾驶新船出航，前进少许触发剧情，之后要与十三机关的人竞速。

**TIPS** 先抵达终点者胜出，途中会有不少敌船来袭，被撞到会很影响速度，瞄准敌船的发光部位一发即可将其击沉。

5. 竞速结束后是一场海战，将敌方主船击溃后，靠近并按△把锚抛过去，让主角一行人上船，之后触发一场战斗。

6. 剧情后来到ポ-トロイヤル。

**●ポ-トロイヤル/港**

1. 收集 300 个螃蟹（カニ），螃蟹分散在城镇的各个区域，通常藏在无人的小道、屋顶、椰子树、木箱等地方。近海的地方有很多螃蟹，还可以潜入海底寻找。

2. 集齐螃蟹后回到船处触发剧情。

**TIPS** 今后可以继续收集螃蟹提升船的等级，船最高可升到Lv9。

3. 按触摸板查看地图，接下来要驾船前往地图西北方向的难破船の入り江。

**●难破船の入り江**

1. 进入前有海战，将所有敌船全部击沉即可。

2. 剧情后继续海战，对手是位于海中央的章鱼魔物，船只无需玩家操作移动，只管射炮和防御即可。船只四周会有敌船出没，建议优先清理。

3. 剧情后转入 BOSS 战。

4. 获得新键刃，前往下一个世界サンフランソウキョウ。

**BOSS战**

此战为船上战，对手是“深海阎王”戴维琼斯，他初期基本只会使用近战招式，玩家只需一直普通攻击即可轻松压制，如果触发与杰克的连携技还能够提升效率。中盘时 BOSS 会召唤出多个章鱼触手，队友可能会被抓住，攻击触手即可解放。建议使用魔攻高的键刃清理触手，效果拔群。

## サンフランソウキョウ

注：出自迪士尼动画作品《超能陆战队》。

**●中心街**

1. 与超能陆战队一起迎战敌人，第二波敌人发射的导弹需要以汽车作为掩体躲避。

2. 与少年广（ヒロ）对话前往中心街道，开始收集数据小游戏。

**TIPS** 触碰路上的各种圈圈即可收集到数据，广会提供数字标记方便玩家寻路。

3. 再次与广对话来到街道，触发一场战斗，附近的宝箱内可以拿到地图。

4. 前往数字标记处连续触发两场战斗，第二场战斗的对手是一头暴龙，它受到一定伤害后会移动到别处，根据广提供的标记可以找到它。

5. 剧情后要去找微型机器人マイクロボット，就在地图的西北角，找到后与之战斗，不过无法对其造成伤害，经过一段时间后自动触发剧情。

6. 前往城市各处拯救被敌人困住



资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

**TIPS** 幽灵船：在ザ·カリビアン世界海域东南、砂の岛的西边，地图上标记着 Ship's End 的地方，有几率遭遇超强 BOSS 幽灵船。鉴于海战的特殊性，这个 BOSS 可以说是全游戏最强的敌人。

的英雄成员，救助方法如下：

哈妮柠檬——破坏封住触手的胶状物，需要用到对应属性的魔法；

神行御姐——踩着放在道路中的大球撞击机械铁球；

弗雷德——对铁杆使用锁定瞬移快速破坏全部触手；

芥末无疆——借助风扇飞上高空，再从空中落下按〇重击机械圆球；

7. 前往地图南边，接触奏京银行上空的球体后有一场战斗。球体位于高空，需要用到二段跳（ダブルフライト），可在主角的技能栏中装备上。

TIPS 敌人是之前交手过的微型机械人，这次只要攻击其核心就能造成伤害。前期的机械人会化作拳头俯冲而下撞击玩家，中后期则多出横向连续冲撞和射击这两招，但招式的释放前奏都很明显，调好视角不难躲。

8. 与广对话选择出发，迎接 BOSS 战。

**BOSS 战**

此战为空中战，玩家需要骑着大白在空中追赶 BOSS 并且展开攻击，按 R2 为远程魔法，可以破坏中途组成网状的障碍物，按□为挥拳，BOSS 抛过来的方块可以一拳打回去。进入战斗后半段 BOSS 不再飞行，开始与玩家正面硬刚，它的拳头只需横向按□基本都能躲过，玩家多多使用情景指令再辅以魔法进行输出，取胜并不困难。

9. 解锁新键刃，接着从房间的存档点处回到大地图。

**●闇の世界**

1. 剧情后有两场战斗，第一场是玩家控制リク对战デビルズタワ-，第二场是操作ソラ对战アクア。

TIPS 都是依靠普通攻击就能取胜的战斗，其中アクア相对强一点，会释放数个分身，玩家如果连续攻击分身会被反击，建议等分身消失再展开攻势。

2. 剧情后来到忘却の城。

**●忘却の城**

1. 在楼上的大厅中触发剧情，之后玩家操作アクア对战ヴァニタス。

TIPS 键刃变化后只要持续攻击便能碾压对面，HP少时可按R2+△使用回复魔法。

2. 剧情后回到大地图，接下来前往名为??? 的世界。

## キ－ブレ－ド墓场

1. 剧情后进入战斗。场地内出现遮天蔽日的魔物，玩家要在战斗中积蓄左上角的能量条，最终按△发动列车奔驰的终结技一口气消灭全部敌人。

2. 从前方的宝箱中取得地图，继续前进穿过峡谷。

4. 收集ソラ的碎片，一共有 111 个，收集的方法是控制ソラ穿过场内的分身。试着收集几次碎片后场地出现红色核心，调查它来到一个特殊空间，里面有大量的ソラ碎片。攻击空间内的蓝色方体可以让场地翻转。

5. 收集完成后调查红色核心来到天界。

6. 前进少许触发剧情，之后追上掳走リク的心的魔物并与之战斗。

TIPS 该魔物会不断逃窜，一共要在七个迪士尼世界打够七场。

7. 打倒魔物后回到キ - ブレ - ド墓场，与由瘴气联结而成的魔物群战斗。

TIPS 此战的关键是看准时机再出手，魔物群闪红光时不要攻击，等其恢复到原来状态再行动。

9. 打倒魔物群后触发剧情，之后还有战斗，不过只需闪避和发射键刃即可轻松完成。

10. 剧情后获得新的键刃，来到断绝の迷宫。

**●断絶の迷宫/乖离の別れ道**

1. 起点附近的宝箱中可以取得地图。

2. 分岔路选哪条都不影响故事走向，不过战斗对象的先后顺序不同。

**BOSS 战 リク路线**

大叔シグバール擅长使用飞行道具，而且又是追尾又是范围不小的招式，不推荐闪躲，拉开距离后防御起来会简单许多，玩家可以远程魔法攻击或者利用锁定瞬移快速近身输出。大叔在残血时会使用一招大范围的箭雨魔法，箭雨覆盖的范围是一个由小变大的圆圈，圈越大，箭矢之间的缝隙就越大，因此在场地边缘时最好躲。打倒大叔后剩下的就只有青年リクレプリカ了，他会使用中范围的降雷魔法，另外近身的连续攻击威力也很大，看到他的起手动作后建议拉开距离，静候进攻的机会。

**BOSS 战 ミッキ-路线**

对手有三名，分别是红发的マールーシャ，白发的ルクソード，以及黄发的ラクシーヌ。优先击破ルクソード，他的血量最少，会把自已隐藏在牌堆中，其中左右抖动的牌就是他所在的位置。第二个要打倒的是ラクシーヌ，她的攻速很快不好躲，建议优先防御，不过好在她攻击过后的硬直也很大，正是输出的机会。剩下的マールーシャ最简单，他的招式除了大招基本都能盾反，攻击空档期也比较明显，玩家受到攻击时只要迅速受身＋位移，战胜的难度不大。

3. 救助完リク和ミッキ-，后面的道路需要激活机关开门才能继续前进。

TIPS 踩踏机关解锁对应颜色的门，推荐顺序为蓝、红、蓝、红、绿。

**●断絶の迷宫 / 孤独の回廊**

1. 与之前一样的分岔路，这次要救助的同伴是ヴェン和アクア。

2. 战斗结束后继续前进，来到终焉の塔。

**BOSS 战 ヴェン＆アクア路线**

テラ和ヴァニタス的攻击方式各有特点，テラ有突进攻击、连续键刃斩击、远程魔法等招式，由于判定范围多为直线方向，适合玩家防反。テラ血量减少后会召唤恶魔并且释放大招，硬接非常痛，建议专心回避。与テラ不同，ヴァニタス的攻击则要全方位得多，既有从上而下也有从下而上发起的进攻，防御较为困难，因此应以闪躲为主，再瞄准他出招后的硬直进行输出。战到后期ヴァニタス会骑乘键刃飞行并发起攻击，玩家可以同样保持飞行来闪躲，等他落地后再攻击。

**BOSS 战 リア＆カイリ路线**

开场后玩家要战サイクス和シオン两人，等左上角的槽满后，シオン退场，对手只剩下サイクス。虽然接下来是三对一，但サイクス的攻击却非常猛烈，就算压着他打也随时可能会被反击一套。サイクス的招式会在地面带出一圈圈的冲击波，起跳可以躲过，因此尽量保持在空中进行移动。当画面左上角的槽蓄满后，BOSS 会进入强力状态，攻势愈加猛烈，不过槽会慢慢减少，玩家如果持续进攻槽会掉得更快，而当槽清空后，BOSS 便会陷入较长时间的硬直，此时为最佳输出机会。值得一提的是，本战的队友ロクサス相当给力，玩家专心回避和防御的话，他也能将 BOSS 打到残血。当然，由于队友无法打死 BOSS 的系统机制，最后一刀还是需要玩家亲自补上的。

**●断絶の迷宫 / 终焉の塔**

1. 剧情后是 BOSS 战。

**BOSS 战**

与之前的战斗一样，逐个击破为最佳战法。老人外貌的マスタ - ゼアノ - ト会在最外围使用魔法，使玩家进入沙尘暴中心般的环境，再驱使键刃攻击玩家，而另外三名对手也会偶尔出现参与攻击。用鞭子的青年ゼアノ - ト最为棘手，鞭子射程广且会使用停止时间的魔法，如果看到魔法阵要尽快远离。ゼムナス则是用剑高手，攻速很快，几乎都是追尾性很强的近战招式，如果视野中看不到他可能会被突然连上一套，要随时做好防御和回避的准备，切忌胡乱攻击。解决完这两名麻烦角色后，剩下一个几乎只会远程魔法的アンセム就容易对付了，惟一需要注意的是他有一招会把玩家吸过去再爆炸的魔法，有时靠得太近很难躲，只能被动防御。

2. 战后来到スカラアドカエルム世界的天へ续へ阶段。

## スカラアド カエルム

**●天へ续へ阶段**

1. 前进少许触发战斗。

2. 剧情后是最终 BOSS 战，一共有两场。

TIPS 对手有复数名，不过血量共用，所以无须锁定某一名角色进攻，哪个近打哪个。当敌人的HP下降到一定程度时，会集体飞上天空释放覆盖整个地区的魔法，玩家需要持续走位，在此期间，敌人会集体发动数次突进攻击，要瞄准时机进行回避。



TIPS 收集够 222、333 个ソラ的碎片可让ソラ的 HP 最大值增加 5 和 10 点。



## BOSS战 アーマ-・ゼアノ-ト

此战有陆地、水底、空中三种战斗场景，BOSS 血量削减后依次进入。

陆地战：除了强力的近战攻击之外，BOSS 还会使用远程的火柱魔法和火球射击，火柱只要持续奔跑就不会被击中，火球则可借助地面的建筑物抵挡。

水底战：玩家只能使用基础攻击和魔法，键刃无法变形。BOSS 会多次使用吸引 + 爆炸的魔法，破解方法是一直按 × 游泳，又或者在魔法吸引完毕准备爆炸的瞬间按□回避。剩下的还是一阶段的火柱魔法，只不过火柱释放后，BOSS 会立刻贴身攻击玩家，要注意一下。

空中战：BOSS 施放火柱后会发射多个火球组成网状向玩家射出，拉远距离并横向位移可以躲开。先前在水底的爆炸魔法 BOSS 还会使用，而且还会使用将玩家瞬移进爆炸中心的魔法，此招的特征是放出一圈绿色的魔法球包围玩家，横向移动无法摆脱，不过松开方向键让角色自由滑翔可以脱离。

# 奖杯

## 白金综述

| 奖杯总数 | 46 | 铜杯 | 32 | 银杯 | 10 | 金杯 | 3 | 白金 | 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

本作的白金难度不大，不过前提是你有一份详细的攻略，不然光是全宝箱和全幸运印记就很折磨人了。如果资料齐全、规划得力的话，完美用时可控制在 50 小时以内。奖杯对难度没有要求，游戏本身也很简单，直接以普通难度开局即可。大部分奖杯在前文中都有详细介绍，个别的会在下文的获得方法中再作补充。

| | |
|---|---|
| 白金难度 | 4/10 |
| 白金所需时间 | 50 ～ 60 小时 |
| 在线奖杯 | 无 |
| 有无可能错过的奖杯 | 无 |
| 需要通关次数 | 2 |
| 奖杯 BUG 或事故 | 无 |
| 硬件需要 | 无 |

**KINGDOM HEARTS Ⅲ コンプリートマスター/KINGDOM HEARTS Ⅲ Complete Maste** 白金
解锁条件 取得除此之外的全部奖杯

**新たなる旅路/A New Journey** 铜杯
解锁条件 流程相关

**神々の戦い/Clash of the Gods** 铜杯
解锁条件 流程相关

## BOSS战 マスター・ゼアノ-ト

BOSS 有三种形态，随其血量的削减程度依次进入。

第一阶段：BOSS 以瞬移 + 近战物理攻击为主，而且非常强势，一旦起手就不会被中断，此过程玩家攻击也只会被压制，建议专心防御或回避，抓住他打完这一套的瞬间反击。

第二阶段：BOSS 增加了不少魔法招式，例如在天上发射而下的魔法球与持续不断的光柱攻击，玩家需不断走位并寻找输出的机会。此阶段后期玩家会强制进入狂暴状态，由于无法使用魔法和道具，最好提前换上输出最高的键刃，争取快速解决战斗。

第三阶段：BOSS 开场就送出一套猛烈的魔法 + 物理攻击，玩家几乎毫无招架之力，此时果断使用 Link 召唤同伴，不仅立马回满血，还能大幅减少伤害。BOSS 打完这套攻击后会出现一次大硬直，可趁机攻击一波直至让键刃变形。随后 BOSS 的攻击模式就和第二阶段差不多，按照之前的打法即可。最后把 BOSS 打到残血，按△触发剧情攻击即可结束战斗。

**黄昏の决意/A Wish at Twilight** 铜杯
解锁条件 流程相关

**大切な友达/Inseparable Friends** 铜杯
解锁条件 流程相关

**爱の魔法/Happily Ever After** 铜杯
解锁条件 流程相关

**笑颜の力/The Power of Laughter** 铜杯
解锁条件 流程相关

**ありのままで/An Act of True Love** 铜杯
解锁条件 流程相关

**海贼の流仪/Way of the Pirate** 铜杯
解锁条件 流程相关

**谁かのヒーロー/Making a Difference** 铜杯
解锁条件 流程相关

**おかえり/Home Again** 铜杯
解锁条件 完成百亩森林（100 エーカーの森 /Hundred Acre Wood）

**集いし绊/The Hearts Joined to His** 铜杯
解锁条件 流程相关

**约束のおまじない/No Matter What** 铜杯
解锁条件 流程相关

**最终决战/The Battle to End All** 银杯
解锁条件 流程相关

**ゲームクリア/Another Chapter Closed** 金杯
解锁条件 通关游戏

**隐れ王様/Hidden Kings** 金杯
解锁条件 拍摄所有的幸运印记

**エネミーハンター/Know Thine Enemy** 铜杯
解锁条件 敌人图鉴（エネミー攻略事典 /Adversaries）全部达成
获得方法 当玩家通关后，最多只会遗漏 10 种敌人，其中 3 种需要挑战 3、9、14 号战斗传送门，剩下 7 种就是 7 布丁小游戏里的 7 种布丁。

**トレジャーハンター/No Stone Unturned** 银杯
解锁条件 打开所有的宝箱

**クリエイター/Synthesist** 银杯
解锁条件 合成图鉴（合成リスト /Synthesis）全部达成

**レコーダー/One for the Books** 铜杯
解锁条件 游戏记录（プレイレコード /Game Records）全部达成
获得方法 游戏记录里的内容包括：发动 14 种键刃的锁定射击（不含限定以及特典键刃，注意每种键刃的锁定射击种类不定，具体为多少种需要在装备界面查看，每一种都需要发动并命中敌人才算）、发动所有的游园技、发动所有的召唤技、在 7 布丁小游戏中均取得高评价、4 个关系到奖杯的小游戏都获得 A 评价、游玩百亩森林的 3 种小游戏。注意百亩森林剧情中玩过的小游戏是不算数的，必须在剧情完成后重新再来体验一遍。

**心弾む思い出/Tall Enough to Ride**

解锁条件 初次使用游园技击倒敌人

**心交わす思い出/Heartbound**

解锁条件 初次使用召唤技击倒敌人

**マジックマスター/Grand Mage**

解锁条件 初次发动极大魔法

**ナイト/Knight**

解锁条件 累计打倒 1000 个敌人

**ビショップ/Bishop**

解锁条件 累计打倒 3000 个敌人

**ルーク/Rook**

解锁条件 累计打倒 5000 个敌人

**スイーツマイスター/Flanmeister**

解锁条件 在 7 布丁小游戏中全部获得高评价

**サルベージャー/Salvager**

解锁条件 在积木船部分取得 20 个特殊财宝

**スタージャーニー/Stargazer**

解锁条件 在积木船部分给全部星座拍照

**エースパイロット/Thermosphere**

解锁条件 解锁条件：在积木船部分击坠シュヴァルツガイスト/Schwarzgeist

**センチュリオン/Centurion**

解锁条件 在 VERUM REX -Beat of Lead- 中取得 12000000 分以上的成绩



**グレイテストダンサー**

解锁条件 在フェスティバルダンス/Festival Dance 中取得 70000 分以上的成绩

**トリックスター/Shield Shredder**

解锁条件 在フローズンスライダー/Frozen Slider 中取得 600000 分以上的成绩

**スピードスター/Datascraper**

解锁条件 在フラッシュトレーサー/Flash Tracer 的两条赛道中均取得 A 评价

**ドレッドノート/Dreadnought**

解锁条件 将リヴァイアサン/Leviathan 号升到满级

**キャプテン/True Captain**

解锁条件 在《加勒比海盗》世界中累计击沉 200 条以上的船

**はいチーズ！/Say Cheese!**

解锁条件 初次拍照

**旅の思い出/Lasting Memories**

解锁条件 拍下 50 张照片

**フードコーディネーター/Cornucopia**

解锁条件 收集所有的食材

**フルコース/Full Course**

解锁条件 料理首次获得大成功/Excellent 评价

**グランシェフ/Master Chef**

解锁条件 所有料理均获得大成功/Excellent 评价

获得方法 虽然料理多达 28 道，但是根据做法只有 4 种。实际制作料理时都是以小游戏的方式进行的，总的来说要想获得大成功并不难，因为当玩家满足大成功的条件时，画面中会出现非常明显的提示，不过由于部分小游戏对操作有一定难度，强烈推荐玩家在制作料理前先存好档以免失败。为加快读盘速度，推荐在积木船界面存档。

**ハイスコア/Muscle Memory**

解锁条件 在クラシックキングダム/Classic Kingdom 的任意游戏中更新最高分

**ゲームマスター/Classically Trained**

解锁条件 在クラシックキングダム/Classic Kingdom 的所有游戏中更新最高分

**ブレードマスター/Blademaster**

解锁条件 将任意键刃强化至最大级

获得方法 推荐先存档再强化，之后读回档，这样就不会浪费合成素材。

**アルテマウェポン/Ultima Weapon**

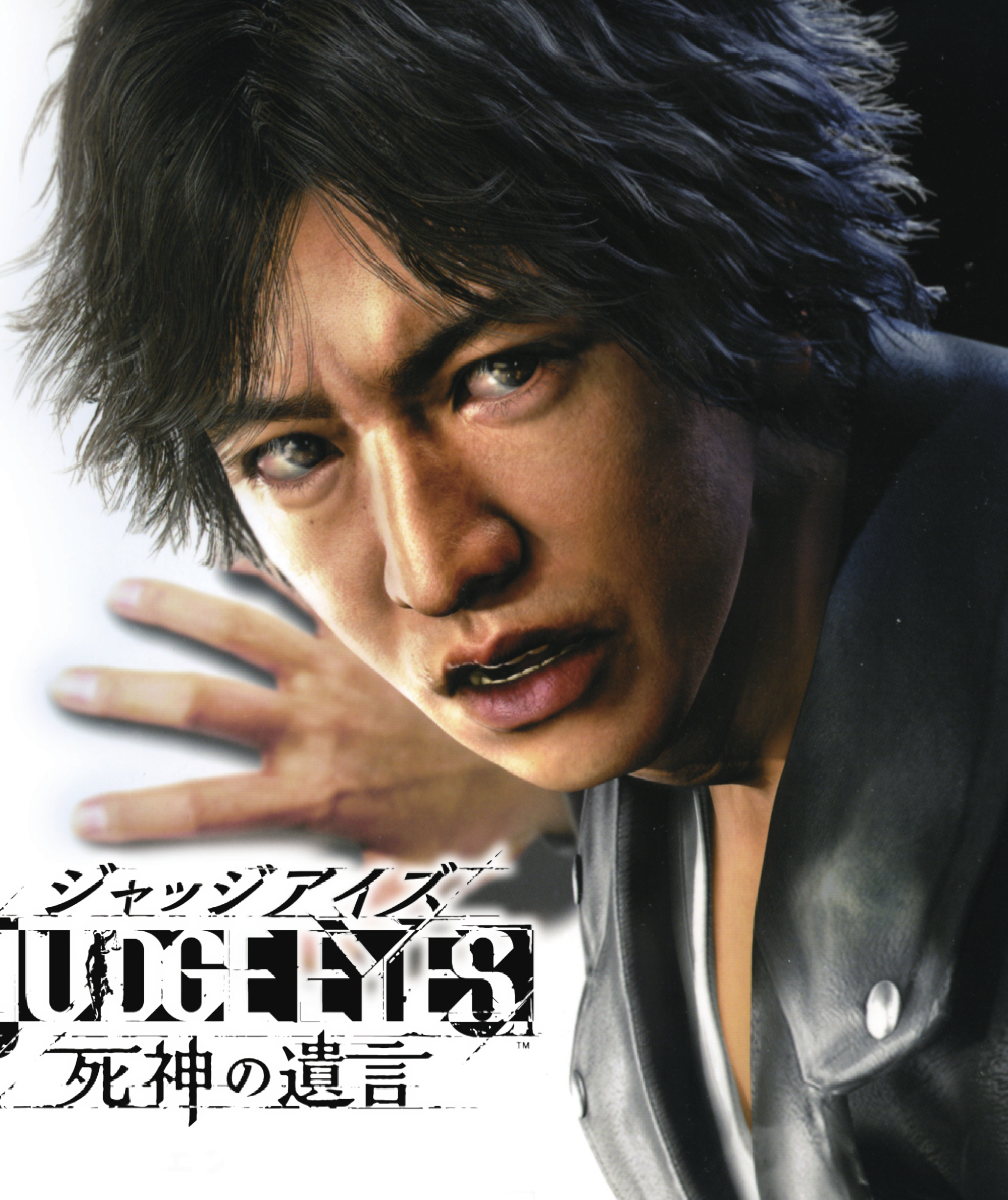
解锁条件 合成最强武器アルテマウェポン/Ultima Weapon

**レベルカウントストップ/Leveled Out**

解锁条件 索拉达到 99 级

获得方法 本作最快的练级方法就是去打 1 号战斗传送门，只要用高级雷魔法配合最强键刃的锁定射击，可望在 1 分钟内解决战斗。





# ジャッジアイズ JUDGE EYES 死神の遺言

《审判之眼 死神的遗言》是“如龙工作室”继续以“神室町”为舞台开发的新作，虽然沿用了“如龙”的社会设定但是无论人物和剧情都几乎毫无联系，作为一款故事独立的作品，本作在各方面继承了“《如龙》系列”的精髓，对于没接触过“如龙”或者作品太多补不过来的玩家来说本作毫无疑问是值得尝试的作品，加上以木村拓哉为首的众多日本明星参演，以及出色的剧情也是本作的卖点。这里为大家带来本作的详尽攻略，帮助大家深入挖掘本作的乐趣。

| | | PS4 | |
|---|---|---|---|
| 审判之眼 死神的遗言 | | SEGA | |
| JUDGE EYES：死神の遺言 | | 动作冒险 | 中文版 |
| 2018年12月13日 | 本地1~2人 | 无对应周边 | |
| 售价为418港币 | | | |

文 宇宙人

美编 Juxi

# 系统详解

## 基本操作

| 按键 | 作用 |
|---|---|
| □ | 快速攻击 |
| △ | 重攻击 /EX 动作 |
| ○ | 擒拿 / 捡起武器 / 确认 |
| × | 奔跑 / 取消 |
| R1 | 摆出架式 / 锁定敌人 |
| L1 | 防御 |
| R2 | EX 增幅 |
| L2 | 视角复位 |
| 左摇杆 | 移动 |

| 按键 | 作用 |
|---|---|
| 右摇杆 | 调整视角 |
| R3 | 小地图缩放 |
| L3 | 进入主视角模式 |
| OPTIONS | 打开主菜单 |
| 触摸板 | 打开地图 |
| 方向键←/↑/→ | 使用快捷菜单道具 |
| 方向键↓ | 切换体术 |
| R1+× | 闪避攻击 |

## 日常调查&探索

### 活动调查模式

剧情进行的过程中会发生一些需要对特定场景进行调查的情节，此时就会进入活动调查模式。在这个模式中画面会固定在第一人称视角，并且可以用左摇杆在小范围内移动。这个模式里面只要把特定的几个要调查的点调查一遍（部分还要按特定顺序调查）之后就能结束。每调查一个点都能获得少量的 SP 奖励，除了要求调查的点之外还有很多无关重要的点可以调查，调查之后同样能得到少量 SP 奖励。

需要注意的是，部分活动调查模式场景里有猫（具体可以从声音判断位置），其中主线的 12 只猫全部找出来能解锁一个奖杯，因为活动调查模式一旦过了就无法回头重新调查了，所以进行主线的时候要注意不要错过了这个奖杯。猫具体位置可以参照后文的流程攻略。

### 跟踪

身为侦探，在工作的过程难免遇到要跟踪目标的场合。跟踪模式的玩法是只要不被目标发现，跟着目标走到指定的地方发生剧情就能完成。当玩家进入对方视野中的时候就会引起对方的警戒，画面上方的警戒量表升满了的话就会直接 Game Over。此外，如果跟踪目标离开了玩家的视野就会发生倒计时，倒计时结束还没找回目标同样也会失败，但是相反，目标只要在视野范围内就不会跟丢，除非目标走得非常远，因此跟踪过程如果目标还在视野内，就算找不到好的掩体也不用急着冲出去。

跟踪的路上有蓝色正方形标注起来的掩护点，在掩护点里可以躲藏起来就不会被发现。实际上只要不进入目标的视野里就行，有没有做躲藏动作并不重要。

### 追逐



本作的追逐战实际上只是一个 QTE 游戏，主人公八神会自动奔跑，玩家只需要左右微调别让他撞到障碍物，以及看准时机按 QTE 躲过障碍就行了，大部分情况下追逐战的路程是固定的，只要跑完全程并且没跟丢目标就算赢。部分追逐战如果能提前追上目标，也可以按○键把对方抓住提前完成。此外除了追逐之外还有逃跑，不过玩法基本上一样。

### 快门任务



按照要求去拍摄指定照片的任务，画面右侧有拍摄要求，当时机达成所有要求的时候才能按下快门。此外快门任务还有隐藏的奖励，能拍到符合委托人期望的东西会增加少量的 SP，但也仅仅是少量的 SP，所以不用刻意追求最佳时机。在技能中学会“时机嗅觉”之后，进入最佳拍摄时机的时候手柄会有震动提醒。

注意快门任务和跟踪一样，要注意不能被发现，而且对方的警戒量表增加了之后是不会回复的。

### 无人机

无人机是本作的特色元素之一，在游戏中有很多会使用到无人机的场合，比如可以帮助玩家偷窥或者调查一些不方便去的地方（有相应的活动调查模式），可以进行拍照，甚至在一些无法到达的位置取素材等等，在非活动调查模式中放无人机出来有活动范围限制。无人机主要用左右摇杆来进行操作，玩家可以在菜单中设置顺手的操作方式。

除了协助调查之外，还可以用搜集回来的零件进行无人机改造参加无人机大赛——这也是本作众多小游戏中的一部分。

### 开锁

流程中会遇到一些需要解锁的场景，根据门锁的不同本作存在两种开锁方式，分别是拨片式开锁和旋转式开锁，具体开锁方式如下。

拨片式：锁簧结构的锁，用拨片拨起锁簧，让锁簧的沟槽和锁对准，从最内部的锁簧开始，将所有锁簧都调整到正确的位置就能解锁。锁簧的沟槽位置是看不到的，但是抬起的时候接近断面时锁簧会变成黄色，只能通过微调来找准位置。注意如果把锁簧抬到最高会出现失败，一旦失败前面所有调整正确的锁簧都会重置。如果学会了“拨片开锁高手”相关的技能就能直接看到沟槽的位置，不过因为这并不是特别难玩的游戏，熟练之后就算没有这些技能也是可以正常解锁的。

旋转式：需要自备道具“铁丝”的解锁方式，解锁之后“铁丝”有可能会损坏，因此需要解锁的时候建议多准备一些。学会技能“开锁神手”之后能大大降低“铁丝”的损坏率。旋转式开锁的玩法比较简单，只要跟着黄色的位置旋转摇杆直到解锁完成即可。



### 群众募资

按照我们的说法就是“众筹”，在手机 APP 菜单中选择“群众募资”就能看到这些募资的项目，其中大多是一些很有用的项目比如让商店追加新药、开发新无人机零件、帮助我们找二维码等等。给对应的项目投钱让其顺利完成，项目的内容就能生效。



TIPS 【划重点】BOSS 进入斗气状态之后，通常会马上接一招致命攻击。

## 仙药制作

主线中认识了好友“龙宫城的仙人·井山”之后解锁的系统，完成井山的委托可以解锁更多药谱。通过药谱收集对应的素材之后就能合成出仙药。仙药种类繁多而且效果也五花八门，使用之后能在一定时间内强化八神特定的能力，虽然维持时间普遍都比较短，但是因为有不少强力的效果，因此在对付强敌的时候会起到至关重要的作用。

要解锁仙药的所有药谱可以参考后文角色挑战任务中“龙宫城的仙人·井山”那一项。

# 战斗系统

## 奔跑

本作的奔跑只需要推着摇杆，然后按一下 × 键就能进入奔跑状态，不需要长按 × 键。但是相对地，即使进入战斗，× 键的作用也没有变。所以“《如龙》系列”老玩家刚开始本作可能要适应一下，本作战斗中直接按 × 键的作用不是回避，要长按 R1 键锁定敌人之后按 × 键才能使出。



而且本作战斗中推摇杆默认不是奔跑而是走路，依然要按 × 键才能切换到奔跑模式。所以会出现一个尴尬的状况是 BOSS 在你身边开大招，你想用回避但是忘了按锁定回避使不出，你想跑远远的时候因为默认是慢速走没反应过来结果被 BOSS 一拳……这些都在游戏初期都需要注意。

## 三角跳

关于三角跳游戏中的描述其实有点坑人，因为如果你贴着墙壁不停推前按 × 键的话，很可能会做出不断撞墙的尴尬动作。正确的三角跳姿势是维持在奔跑的状态下冲向墙壁，主角就会自动蹬墙使出三角跳。

三角跳的破坏力比普通攻击要高，自身遭到反击的几率也更小，特别是初期学会了技能“三角跳终结”和“三角跳摔掷”之后对付强敌或者从多名敌人中突围有非常显著的效果，而且能威慑一些较弱的杂兵。圆舞状态下的“EX·蹬壁坏击”还能同时攻击多名敌人，因此战斗的时候可以多运用三角跳以及相应的派生攻击。

## 风格切换（一闪&圆舞）

本作的战斗风格有两种，分别是擅长单挑的“一闪”和擅长群战的“圆舞”。部分 EX 动作在圆舞模式和一闪模式下会有不同的区别。

如果补充说明的话，圆舞的主要是以腿技为主，攻击的起手速度不如一闪，但是攻击范围更大，而且有同时攻击多名敌人的 EX 动作，缺点是攻击的破坏力偏低，经常会被体型较大的敌人用防御打断——没错本作部分敌人是可以用防御中断玩家连段的。

相比之下一闪的优点更多，普通攻击的破坏力高，不容易被防住，而且攻击起手速度较快，初期的 BOSS 还可以用一闪按着打，因此一闪是最常用的模式。缺点的话就如游戏说明那样，一般情况下群战不如圆舞。

## EX 动作

其实就是“《如龙》系列”中的热血动作改个名字。EX 动作是满足特定情况时按△键使用，消耗 1 行 EX 量表给敌人造成巨大伤害的必杀技。EX 动作的数量众多，而且可以通过能力强化增加。

## EX 增幅

类似于《如龙 6》里的“究极热血模式”。发动 EX 增幅状态后会持续扣减 EX 量表，但是受到的伤害也会以 EX 量表来抵消，而且攻击不容易被打断，还能使用专用的连段△△△△。

## 致命伤 / 致命攻击（MA）

致命伤和致命攻击是这次新增加的系统。游戏里 BOSS 级别的敌人都会使用致命攻击，一旦被致命攻击打中的话会直接扣减玩家的 HP 上限(HP 槽会出现碎裂的痕迹)，致命伤无法用食物或者精力饮料来回复，只能用“医疗用具包”或者到儿童公园下水道里找医生治疗才能回复，而且还非常贵。小医疗包售价 4 万日元持有上限 3 个，医生直接治疗费用则是 2 万一次。

需要补充的是，致命攻击一般会在 BOSS 发动斗气状态之后发动，大部分 BOSS 是总 HP 减少一半之后进入斗气状态，小部分 BOSS 会开局就发动斗气。而 BOSS 进入斗气状态后都会马上使用一招致命攻击。致命攻击发动前会有一个准备时间长而且特效很夸张的蓄力动作，玩家绝对有足够的时间反应。但是蓄力状态是无法打出硬直的，大多情况下可直接发动的 EX 动作(比如拿着道具在敌人身边)也无法发动。所以正确的处理方式是停下所有攻击，赶紧逃……

根据 BOSS 不同，致命攻击的动作也是不一样的，有些可能只是小范围甩一拳，有些可能是一套连段。但是判定范围都不会很大，看准时机回避是最好的，其次简单一点的是有多远跑多远。

另外，所有枪械攻击全都会造成致命伤害，所以拿枪的敌人必须优先解决。

## 能力强化

游戏中获得 SP 点数之后可以用来强化玩家的能力，SP 来源很多，比如完成主线和支线、战斗、活动调查模式中尽可能调查更多的点（哪怕是错的）。部分剧情中出现连续的对话选项如果连续选对的话也能获得 SP。

## 京滨同盟和遇敌战斗 & 危险度

游戏第二章帮牛游宴的老板搞定京滨同盟的人之后，以后会不定期收到金老板的短信说京滨同盟的人出来捣乱。京滨同盟出现的时候画面右上角会出现一个“危险度”，这个状态下街上的遇敌率会大幅上升，而且在地图上还能看到京滨同盟干部的位置。危险度会随着时间降低，但是最有效的方法还是去打倒京滨同盟的干部。游戏初期只有两人，但是到后期四天王都会出现。打败所有干部之后能马上解除危险状态，并且能得到金老板他们送来的奖励（回去侦探事务所门外的邮箱确认）。

## 警察

在路上的随机遇敌战斗如果经过一段时间（Normal 难度为 70 秒）没有结束战斗，那么警察就会出警了，此时会听到警车铃声。出现警铃声之后再过 20 秒，警察就会到达现场。此时他会来追捕主角。如果被警察抓住，可以快速连按 × 键挣脱，但如果没有挣脱就会被逮捕。被逮捕之后会被罚款 1 万日元。

成功从警察的追捕下逃脱之后，警察还会留在原定巡逻一段时间再离开，此时如果被他们发现还是会被追捕的。



资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

# 流程攻略

## 第一章 鼹鼠

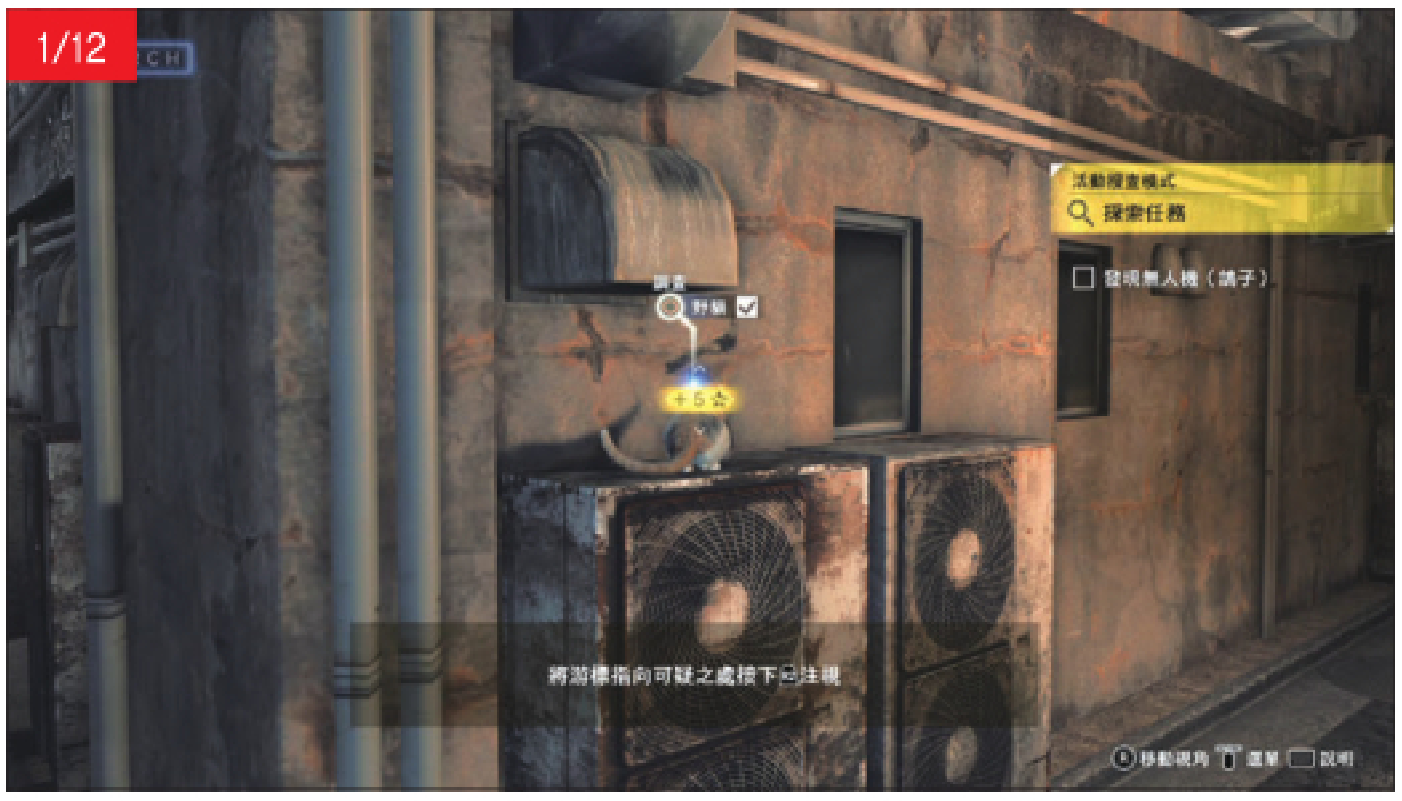
路线：中道大街→粉红大街→冠军街

首先是游戏开始的战斗教学，按照教学提示打败几个小混混之后，去粉红大街。

到达粉红大街之后进入搜寻跟踪目标模式，先把要跟踪的对象找出来，左边喜多电设牌子下面跟别人对话那个人就是目标。调查目标以外还有5个人，全部都调查一遍合共能得到15点SP（每人3点），对初期来说聊胜于无。找到目标之后开始跟踪，走到冠军街结束。进入冠军街空地之前会进入找无人机的活动调查模式。找到猫咪，然后调查天上的无人机结束即可。

**喵咪（1/12）**：入口旁边的冷气机上。

活动搜查模式结束之后进去冠军街发生剧情，之后进入追逐战模式。追逐结束之后会跟那个喜欢赌马的侦探发生战斗，用一闪模式把他按着打就行。




路线：八神侦探事务所→POPPO天下一番大街店→源田法律事务所→BAR TENDER→神室警察署→千两大街→八神侦探事务所

第二天离开侦探事务所去天下一番大街的POPPO买限定铜锣烧（综合铜锣烧），出门会发生第三次战斗教学，根据提示用三角跳击中敌人学习技能之后，打败所有小混混即可。到达事务所之后跟源田对话，之后新谷律师会打电话回来事务所找八神，他想找八神帮忙调查一宗命案的线索。之后前往中道大街后巷的BAR TENDER。

连续选对奖励："警方逮捕羽村的理由？""羽村的说辞是？"

离开酒吧之后坐的士前往神室警察署，剧情还会出现连续选对奖励："关于和久米的争执""关于不在场证明""关于被害人"。

从警察署回来之后前往千两大街的三温暖殿堂，把周围的人都调查一遍（分别是门口的大叔、后巷的醉汉、拐角处的女性、隔壁店门外的店员以及九州一番星附近的人），对话一遍之后回去侦探事务所休息。

TIPS 有连续选对奖励的剧情选项只要选正确的答案就行了，顺序不限。

路线：八神侦探事务所→蜜茱蕾咖啡厅→爱慕俱乐部→网咖"mantai"→天下一番大街→泰平大街寿司三味→八神事务所→网咖"mantai"→源田法律事务所




第二天起来之后会接到新谷的电话去中道大街的蜜茱蕾咖啡厅见面，见面的时候他把警方那边公开的影像给八神看。之后去甲鱼大街的爱慕俱乐部找店长问问案发当天的情况，到店门外的时候进入调查模式。

### 活动搜查模式

摄像机的位置在俱乐部斜对面的建筑上，可以对照防盗摄影机录到的影像把摄像机找出来。

**猫咪（2/12）**：甲鱼大街的"恋环の刑"这个牌子右边的入口地上。




搜查结束后进店跟店员对话，从后门离开。为了调查店长的下落前往网咖mantai找情报贩子九十九诚一，得到线索之后前往天下一番大街跟星尘门外跟在网上发文的男人对话，得知店长在泰平大街的寿司店。

在寿司店门外会遇到店长新垣，出示"爱慕俱乐部前防盗摄影机10点的画面"作为证据，之后就能把他带回去爱慕俱乐部进行询问了。

连续选对奖励："关于后门的防盗摄影机""关于店内的暴行"

询问结束后离开店会收到海藤电话，回去侦探事务所。在事务所会遇到检察官藤井真冬，剧情结束后真冬离开，跟出去外面找到她。剧情后会收到九十九的委托，要去帮他买Love Star的模型当作刚刚找人的报酬，前往惠比寿屋买模型拿去给九十九，之后去源田法律事务所跟新谷对话开始整理案情。

快速调查模式：调查"尸体的眼睛""没有血迹的地面""裤子的口袋""垃圾袋"



▶调查位置为图中的4个点

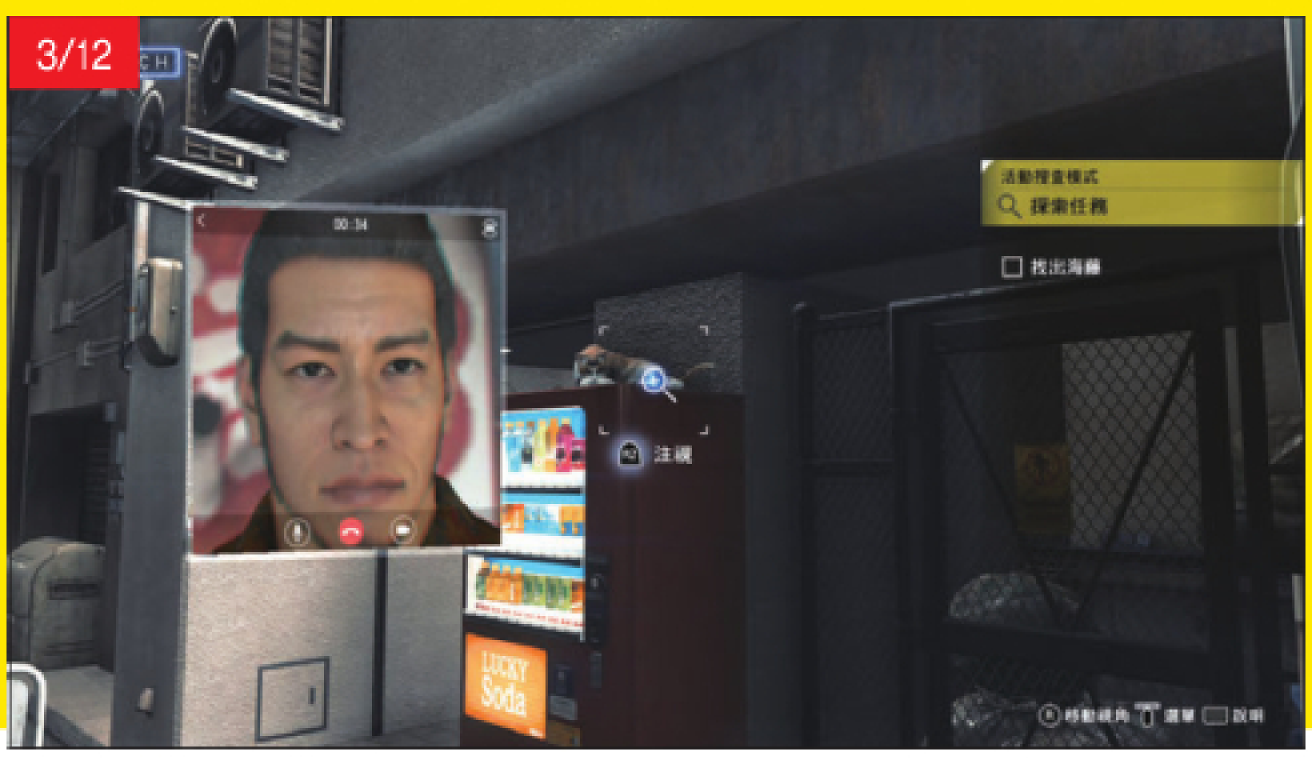
路线：源田法律事务所→松金组事务所→KJ Art→千两第3大楼→堂吉诃德→千两第3大楼→KJ Art

离开源田事务所之后去七福大街东侧的松金组事务所找松金组老大查出共礼组事务所的下落，然后前往千两大街的KJ Art。在KJ Art门口收到海藤的电话，进入活动搜查模式。

### 活动搜查模式

注视西边建筑物的楼顶（地图上是近代麻将所在的那栋大楼）就能见到海藤哥。

**猫咪（3/12）**：背后的自动售卖机上面。



## 活动搜查模式（无人机）

上去千两第 3 大楼楼顶跟海藤哥对话后，会开启无人机系统。接着操作无人机去确认村濑是否在大楼内。

先调查 4 楼里面的窗户能找到村濑在里面殴打一个人，注视并调查，过一会上去调查 5 楼的窗户，找到目标（和猫咪）之后结束调查。

**猫咪（4/12）：**KJ Art 楼顶天台的角落里。




结束调查后剧情选项选“乔装进去”。先到大楼旁边开锁进去拆掉空调外机，这里有一个开锁的小游戏要在限时之内解开，玩法是从最里面的拨片逐个调对位置往外开。开锁进去之后调查空调外机并将踢坏。接着去堂吉诃德花 3000 日元买一套工作服（却钱可以到街上碰瓷小混混通过战斗获得，不过掉落是随机的），回去跟海藤对话。对话之前如果 HP 不够的话先去回复或者准备一些回复道具，因为后面会有 BOSS 战。换上工作服乔庄成工作人员前往 KJ Art。

跟前台人员对话之后进入警卫室开始调查。

## 活动搜查模式

找出房间的电灯开关：房间门边墙上

· 取得平面图：打印机旁边的桌子上

· 取得 3 楼要的钥匙：先调查房间中间一张桌子上有一张字条，字条旁边的电脑有一串号码先记着，调查电脑旁边的字条，然后调查保险柜，之后调查输入密码。

**猫咪（5/12）：**从窗口望向外面门口玄关的地上。




完成调查任务就能拿到钥匙，从侧门出去外面调查外机，此时会被一个小混混喊住，只能先跟他上楼去调查一下楼上的冷气机，注意这时剧情里会有个 QTE 要按。出门之后会发生选项剧情，选“装成其他业者”，否则会发生战斗。

按照提示到 3 楼，用刚刚拿到的钥匙串开门进入 4 楼，4 楼窗边有一扇上了密码锁的门，输出“8919”打开，里面能拿到“高级体术心得”这本书，不过即使没拿到，以后也能在小野寺商店里买回来。从走廊外面的窗户出去，爬到 5 楼上面。翻过栏杆的时候会发生杂兵战。战斗结束之后下楼进入 BOSS 的房间。战斗结束之后回去事务所休息。

## BOSS 村濑晃

本作第一场 BOSS 战，难度并不高。村濑能破防的攻击比较多，但是攻击后的硬直很大，躲过之后反击就行了。场地内很多沙发可以用来当武器或者来发动 EX 动作重创 BOSS，也可以留一些道具到第二阶段用，但是道具在打斗过程中很容易损坏。要注意 BOSS 的 HP 剩下一半的时候会进入斗气状态并装备上木刀，而且还会使用致命攻击，不过致命攻击的范围不大，看到他举起刀蓄力的时候停止攻击拉开距离就行了，如果来不及回避要赶紧发动 EX 增幅来承受伤害。因为第一章还不能去找医生，致命伤害只能靠有限的道具恢复（或者 GAME OVER 后接关），所以尽量不要受太多致命伤害。打败 BOSS 之后并且证明他说话的矛盾之处之后才能好好问话。

出示证据：“久米的司法解剖鉴定书”，调查选“没有血迹的地面”。

路线：八神侦探事务所→源田法律事务所→ BAR TENDER →星尘→中道大街 & 剧场前广场 & 千禧塔前广场→韩来→千两大街（九州一番星外）

第二天前往源田法律事务所向新谷律师报告情况，之后在外面闲逛一段时间等新谷打电话过来，接电话后就坐的士去神室町警察署见羽村。

剧情后回去侦探事务所，在海藤的建议下去 TENDER 找一名当情报贩子的渎职警察，不过来到 TENDER 之后找不到他，反而从酒吧的老板那里问到了新的情报，前往天下一番大街的星尘找名叫圣也的男公关。跟星尘门外的服务员对话得知圣也被带了出去，打电话给九十九让他帮忙搜索，搜索关键字选“带出场”，地图上会被筛选到剩下 3 个地方，分别是剧场前广场、千禧塔和中道大街，三个地方都去一遍，并且找到站在附近的妹子跟她们对话——她们都是被圣也鸽了的人，跟她们都对话之后再次联系九十九，根据他的情报去韩来烤肉店找到圣也，跟他交谈之后他表示愿意出庭作证。而为了让他的证言更加可信还得去找找三温暖那边有没有防盗摄影机。

## 活动搜查模式

九州一番星斜对面上方能找到防盗摄影机。

**猫咪（6/12）：**在地图最南边 Manhattan 牌子下方角落里。




## BOSS 村濑晃 + 共礼会组员

跟之前在事务所的战斗不同之处在于这次场地是窄巷，而且有 7 个杂兵。场地内有一些单车之类的道具可以用。先用道具或者圆舞模式解决杂兵，怕 BOSS 偷袭可以多用三角跳派生的攻击。解决掉杂兵之后切换到一闪压制 BOSS。跟之前一样 BOSS 的血量剩下一半以下之后使用致命攻击。因为海藤哥会帮忙，所以想安全一点可以让海藤哥去牵制着 BOSS 的时候进攻。

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

路线：昭和大街东侧→千两第3大楼顶层→KJ Art

第二天剧情之后，走到千两大街会收到海藤的电话，并且约好到之前监视KJ Art的楼顶见面，之后开始潜入KJ Art。

进入KJ Art之后，走到2楼楼梯拐角会遇到一个人，捡起地上的武器打爆他即可。3楼会遇到伏击，注意按QTE。这波杂兵4个人都带着刀，而且有一个叫小野寺的人血量特别多，三楼里面的房间还有两个杂兵。清了这一层杂兵之后，要询问其中一个人一些问题。

连续选对奖励："你们绑架的女孩子在哪""门的密码是？"

来到4楼会客室，输入密码"1370"之后进去触发剧情，打爆4个共礼会组员救出人质。剧情后本章结束。

# 第二章 在水之下

路线：粉红大街后巷→天下一番大街后巷→第三公园→儿童公园→下水道→第三公园→源田法律事务所→八神侦探事务所

## 活动搜查模式

前往天下一番大街后巷调查第二案发现场进入活动调查模式。

- 调查陈尸处：调查垃圾堆。
- 仔细调查垃圾场：调查垃圾堆旁边的光点，得到"精巧螺丝"。

**猫咪（7/12）**：黄色饮料箱子上方角落里。




结束调查之后发生剧情进入追逐战，追戴面具的男人。追逐结束之后离开大楼走到第三公园会发现一个肚子疼的街友近藤，他会委托八神去找一个医生，医生在儿童公园的下水道里面。进入下水道跟诸星医生对话，选"近藤找你"之后回去治疗那个街友。剧情结束之后治疗设施解锁，以后可以在下水道里找诸星医生治疗致命伤。在继续后面的剧情前建议先顺手完成诸星医生的好友剧情，即可前往第三公园跟那里的流浪汉对话一次。这样以后就能买到医疗道具包中和大，虽然很贵但是对一周目来说还是非常有用的。

前往源田法律事务所，进入事务所之后，城崎律师会告诉八神有侦探委托给他，接下"外出丈夫的行踪"这个委托，接着跟源田他们对话，然后返回侦探事务所会遇到委托人田口纪子，跟委托人对话之后先开始这个支线侦探委托。

## 支线案件：外出丈夫的行踪

靠近泰平大街西侧的HEAVY COFFEE就会直接开始跟踪行动，之前记得先学个技能"延长时机"和"时机嗅觉"两个技能，这样更方便待会的拍照。先跟踪田口太太的丈夫，到宾馆街附近的时候会进入第一次快门任务。拍下田口丈夫进去酒店的瞬间即可，快要进门的时候会有一个转过脸的时机，注意拉近镜头拍下正脸，这样能额外获得10SP奖励。最后再跟踪外遇对象回到HEAVY COFFEE就能完成支线。

路线：中道大街（牛游宴）→千禧塔→七福大街→八神侦探事务所→天下一番大街（晚安太太）→七福大街东侧（松金组事务所）→中道大街（阿尔卑斯咖啡厅）

完成了"外出丈夫的跟踪"之后，侦探委托系统解锁。离开八神侦探事务所会遇到经营餐厅的金老板，帮他打倒纠缠过来的小混混（这场战斗结束之后，以后街上就会碰到京滨同盟的敌人）。离开牛游宴之后前往千禧塔触发剧情，解锁无人机大赛。离开千禧塔会收到海藤的电话，前往七福大街的指定地点——室内钓鱼场鲤鱼夫人见面。

进去钓鱼场跟海藤哥对话会发生战斗，对付绫部派来的几个小混混（这个场地用擒拿抓住敌人之后靠近水池可以发动EX动作扔下水秒杀），战斗结束之后调查柜台会发现暗道，开启L'Amant博弈场并且获得300枚筹码和这个博弈场的钥匙，从暗道下去进入博弈场，随便找一张赌桌玩，赢到600枚筹码后离开，然后就能推进剧情。剧情奖杯：要在赌桌上把300枚筹码赢到600枚以上再离开才能解锁奖杯"秘密报告书1'我能翻一倍'"，没到600不要离开否则会直接进入剧情错过这个奖杯。

从绫部那里得到资料之后回去侦探事务所，在家门口会遇到几个小混混袭击，打败他们之后进去事务所详细查看这些内容。

读完这些资料之后去天下一番大街入口附近的晚安太太，建议选9000日元最便宜的套餐，指名选香奈惠。不过其实选哪个人都没所谓，后面的剧情是一样的。剧情之后前往松金组事务所见组长，剧情中羽村的手下会约八神到中道大街的阿尔卑斯咖啡厅谈话，进入咖啡厅之前可以先去回血，如果在咖啡厅里面的椅子坐下就会进入剧情发生BOSS战。




## BOSS 松金组组员

战斗有两场，第一场是单挑，第二场是群战。单挑那个人只是血量比较长的普通杂兵，直接用一闪风格压墙角打就行了，EX槽尽量不要用，留到下一场。第二部分群殴其中叫尾崎的那个人是BOSS，开局先切换成圆舞，尽量在BOSS的血量下降到一半之前将杂兵清掉，如果觉得干扰太烦可以发动EX增幅，清掉杂兵后用一闪跟BOSS单挑。BOSS的HP下降一半之后会出现特殊QTE两次，然后进入斗气状态，会使用致命攻击。尽量长按R1键锁定敌人战斗，这样可以及时回避他的攻击后反击。另外场地内有不少道具，推荐在BOSS进入第二阶段之后使用。

BOSS战结束后会进入追逐战，摆脱掉松金组的成员后本章结束。



# 第三章 持枪抢案

路线：粉红大街后巷→八神侦探事务所→夏尔电玩中心→八神侦探事务所→BAR TENDER

先回去侦探事务所看看情况，剧情之后跟踪海藤以前的小弟东。出去中道大街后右转开始跟踪。跟到夏尔电玩中心之后要先乔装，换套衣服再进去（随便换一套衣服就行了），进去剧情之后，进去柜台后面的房间（之前先揍趴店员）找到东，跟东对话了解最近的情况之后回去侦探事务所跟海藤报告。海藤建议八神去TENDER找绫部询问情报，先去TENDER，酒吧老板会委托八神一件侦探委托。

## 支线案件：面具下的面貌

路线：公园前大街庭院 hills→天下一番大街后巷→千两大街→神室电影院 空中庭院

前往天下一番大街后巷爬到之前被小丑帮忙的楼顶，没有线索只好去千两大街，在千两大街发现两个小偷偷了一般人的东西，于是悄悄跟去他们的汇合地点神室电影院，乘坐电梯上去顶楼的空中庭院偷听刚刚两个小偷的对话，再回去公园前大街庭院 hills 跟委托人对话，发生战斗打 5 个盗窃集团的人。打倒盗窃集团之后，委托人乌鸦会出现。

跟乌鸦对话中依次出示证据：“打破规则的乌鸦”“最近开始戴的饰品”

剧情结束后跟乌鸦单挑（血比较长的杂兵强度），打败他之后支线就能完成。

完成支线之后会收到绫部的电话，此后能够在TENDER接侦探委托了，身上的钱有10万以上的时候选择睡觉来到第二天早上。

路线：八神侦探事务所→七福停车场→VR 沙龙 游乐天堂→儿童公园→夏尔

第二天早上绫部已经早早来到了侦探事务所，交易了情报之后去调查红鼻子的下落。地图上会出现5个调查点，有4个点可以不用去，只需要去跟七福停车场的流浪汉对话就行了，对话得到“试玩游乐券”，前往剧场前广场后巷的VR沙龙，用试玩券游玩一次VR双六模式并完成（走最短路线就行了），取得“豪华餐券”回去七福停车场给街友。街友介绍的人会让八神去儿童公园那边，到达儿童公园之后会遭到流浪汉的伏击，打败他们了解到红鼻子的事情。接着去夏尔找东。

### BOSS 东彻 + 松金组组员

游戏店内的混战，海藤哥也会帮忙。因为店内的杂物很多所以用圆舞来清理杂兵非常有效率，先解决杂兵再切换一闪对付BOSS，通常扫光了杂兵之后地上应该还会剩下一些凳子，可以捡起直接对BOSS发动EX动作，特别是BOSS进入第二阶段的时候用来削减他的体力最合适不过。同样BOSS第二阶段会造成致命伤害，而且攻击力还不低，注意回避。打败BOSS之后本章结束。




# 第四章 Jack in the Box

路线：八神侦探事务所→源田法律事务所→夏尔→牛游宴→源田法律事务所

出门的时候会收到星野的电话，前往源田法律事务所发生支线案件。

## 支线案件：纱织小姐的蛋糕法庭

### 活动搜查模式

· 调查冰箱

· 寻找蛋糕的包装：调查垃圾桶。

· 调查流理台：进入厨房调查洗手台上的牛奶盒。

猫咪位置：窗外对面的SEGA CLUB外面（理论上这只猫不会算到奖杯要求的主线猫里面，不过保险起见还是把它调查了吧）

其他可搜查的位置：纱织的桌子、厨房外面的柜子上的八神的名牌，

证据出示顺序：“空的垃圾桶”“纱织的牛奶盒”“冰箱里融掉的冰块”“停电通知单”

剧情选项：我有异议、没有人

去找东了解昨天事件的来龙去脉，离开夏尔的时候会收到京滨同盟的电话，前往牛游宴救人，去之前建议准备点药或者能回复的食物，因为有一场BOSS战。

### BOSS 本田炼司

京滨同盟四天王之一的本田，体型有点像《如龙0》里的勒索哥。战斗前半部分可以用一闪压着打，打掉BOSS一半血之后进入斗气状态才是真正的开始。此时BOSS攻击力会变得非常高，特别是蓄力的致命攻击绝对不能被直接打中，否则HP上限要短个半行。进攻还要注意BOSS突然用投技反击，被摔一下也会掉大半行HP。可以尽量借助周围的道具以及三角跳派生的攻击来进攻。




打败了BOSS之后继续前往源田法律事务所，去提醒他小心点，但是到达事务所之后发现新谷不在，此时源田委托八神一个案件。接下了委托之后还会收到金打过来的电话，他在电话中告诉八神京滨同盟已经要来找麻烦了。

## 支线案件：命中注定的师徒对决

路线：源田法律事务所→Le Marche

这个支线是要保护一对母女，前往Le Marche找到大泷梓，对话之后发现她女儿花梨不见了。跟店门口的女性对话得知一个小孩跑到了中道大街，前往中道大街的游戏店旁边能够见到花梨。找到花梨之后回去源田法律事务所。剧情中取得了一些疑似大泷太太出轨的证据，要去进行调查。按照照片上的提示去庭院Hills那边寻找照片中的宾馆（位置靠东边），调查旅馆门口发生剧情，碰巧遇到照片中的男人，打败这个小混混。进入快速搜查模式，用R1/L1键切换到20:28:19的影像，调查两个人的脸。

回到事务所之后，对话中出示证据“被撕碎丢弃的信封及票券”。最后买下证据就能完成支线。

路线：源田法律事务所→ BAR TENDER →千两大街→夏尔→ BAR TENDER →八神侦探事务所



完成支线按键之后终于能回到正常主线了，跟新谷对话给他警告。离开事务所之后会收到海藤的电话，来到TENDER 和他还有绫部一起喝酒交换情报。

连续选对奖励：“共礼会为什么会来神室町？”“松金组现在的情况是？”“最近的神室町怎么样？”

交谈结束之后去调查一下共礼会的情报，前往千两大街上去第 3 大楼顶楼。

## BOSS 岩屋聪

这次的战场是非常狭窄的楼顶，跟前面的 BOSS 一样，岩屋有两个阶段，HP 剩下一半的时候会进入第二阶段，并且他会重新召唤杂兵。被 BOSS 的攻击打中会造成很长的硬直时间需要快速按 × 键恢复，如果按不够快的话会遭到追击，这点一定要注意，此外还要小心 BOSS 的投技。场地由于是楼顶，用投技抓住杂兵之后发动 EX 动作可以直接扔下楼秒杀，对于清理那些体型粗壮而且血厚的杂兵这个动作非常有用，但是对 BOSS 无效。

BOSS 战结束后八神等人会来到游戏店夏尔商量问题，剧情结束后出门会收到 TENDER 老板的电话，前往酒吧触发支线。

## 支线案件：玛丽姐的秘密

活动搜查模式中依次调查项链、手指、衣服（胸部）、头发这 4 个地方之后结束调查，不过之后八神推导出来的三个选项都是错的。离开店之后开始跟踪玛丽姐调查她的职业。跟踪有两个阶段，第一次跟踪结束之后，穿上乔装的衣服开始第二次跟踪，跟踪完成后支线完成。完成支线后回去侦探事务所结束本章。

# 第五章 白日梦

### 活动搜查模式

· 调查新谷的尸体：调查尸体的脸和胸部。

· 寻找新谷的手机：手机被压在身下的口袋里。

找到手机之后结束调查模式。

无关的搜查点：椅子、沙发、桌子、没有血迹的地板、衣柜

**猫咪（8/12）**：窗外能看到




路线：八神侦探事务所→源田法律事务所→儿童公园→龙宫城→夏尔

现在开始暂时没办法回去侦探事务所了，前往源田法律事务所找源田报告情况。报告完情况后进入自由活动时间，跟星野对话继续剧情，剧情中出示“新谷的通话履历”。剧情结束后睡觉到第二天。

第二天离开法律事务所会发生剧情，到儿童公园那边帮老人找魁蒿，在公园的围栏里面就能找到，把魁蒿给老人之后会发生战斗，战斗一定时间之后会出现剧情，老人会给八神一瓶“武甕雷男神仙药”，喝了之后 30 秒内杂兵无法防御圆舞的攻击，打倒所有杂兵之后进入剧情，获得了龙宫城的钥匙并且解锁了仙药店，获得了仙药药谱和不可思议的葫芦。之后可以搜集素材来制作仙药了。

离开龙宫城继续前往夏尔跟同伴讨论昨晚的事情，选项随便选就行了，结束之后出去成出租车前往尖端新药开发中心。跟柜台的小姐对话进入回忆。

回忆中跟着女性走，进入到病房开始搜查模式。

### 活动搜查模式

· 调查床

· 调查窗户

· 调查出入口

调查完这三个地方之后就能结束调查模式

无关的搜查点：寺泽（绘美）的脸部、胸部、臀部，新谷的脸部、律师徽章

奖杯：这里把绘美的脸、胸、臀 3 个部位都调查一遍能解锁奖杯“秘密报告书 2‘彻底观察’”。

**猫咪（9/12）**：从窗外望出去，通往对面大楼的天桥下面的柱子的角落里




调查模式结束之后出去房间外面，试试从外面看内部的情况，再回到房间里跟新谷对话，选“回顾大久保新平的事件”。回顾完之后继续跟着寺泽去下一个地方。来到楼下停车场跟新谷和寺泽对话，再次回去病房调查，然后跟寺泽对话选“嗯，已经调查足够了”。

剧情后回到事务所跟城崎对话，再跟源田对话，出示证据“从走廊观看和久老先生病房的景象”，剧情后进入追逐战，追逐战结束之后还有一场杂兵战，注意这场杂兵战的八神战斗力是接近初始状态的，还好敌人也不强。

剧情后到法庭环节，在法庭上出示“回顾大久保新平的事件”，选项选“生野的目击证词是谎言”。



# 第六章 幕后协助者

跟柜台的小姐攀谈，之后走到大堂中间查看地图，快速调查模式中先调查整体平面图的右边的“研究大楼”，然后按 R1 键换到接待大楼调查右上角的“安全门（开发研究大楼大厅入口附近）”。调查结束进入剧情，正好有位姓桥本的研究员要回去研究楼，柜台小姐就让她过来带八神去找生野。跟着桥本走，进入新药开发中心之后去跟生野对话，对话中的选项可以随便选。离开研究大楼的剧情中出现的选项选“是和绫部讲话的时候吗？”

回到神室町之后等待杉浦的电话，可以先到处逛逛。走过中道大街的时候会被一位叫藤森进的人喊住，剧情后 APP 追加“群众募资”项目。前往中道大街后巷找到海藤哥。对话后得到“足立的名片”，剧情后发生支线案件。



## 支线案件：海藤的搭档

路线：BAR TENDER →天下一番大街后巷→ BAR TENDER →天下一番大街后巷→韩来

支线开始后前往天下一番大街后巷找到海藤，这时听到了关于足立地产公司的负面传闻，八神打算去打听一下，开启了“聚集地”系统。回去 TENDER 跟店老板对话询问地产公司的情报。再去天下一番大街后巷把事情告诉海藤哥，不过海藤哥似乎不太在意，只好去韩来监视一下他们了。进入韩来之后先乔装换套衣服，然后过去观看他们。偷听完他们的对话之后来到店门口发生战斗，第一场是跟海藤哥单挑，海藤姑且是小 BOSS 的强度，有两条 HP，自然也要小心他的第二阶段，不过他明显是有些放水的，用一闪压制他即可。打败海藤哥之后第二场跟他合作打以足立为首的一群小混混，打败他们之后就能完成支线。

路线：韩来→鲤鱼夫人→源田法律事务所→剧场前广场→公园前大街（本丸园）

支线完成之后正好收到杉浦的电话，约好了在鲤鱼夫人碰头，从杉浦口中了解到背后梶平和风见大臣之间的一些传闻，于是打算去找些这些报道的记者调查一下，前往源田法律事务所。

到达事务所之后发现记者已经走了，跟真冬对话，之后跟星野对话告诉他刚刚知道的情报，此时会收到杉浦的电话说真冬被极道跟踪了，前往剧场前广场追上真冬，这里会遭遇第一次杂兵战，打败所有杂兵之后继续跟到中道大街会发生第二场战斗。

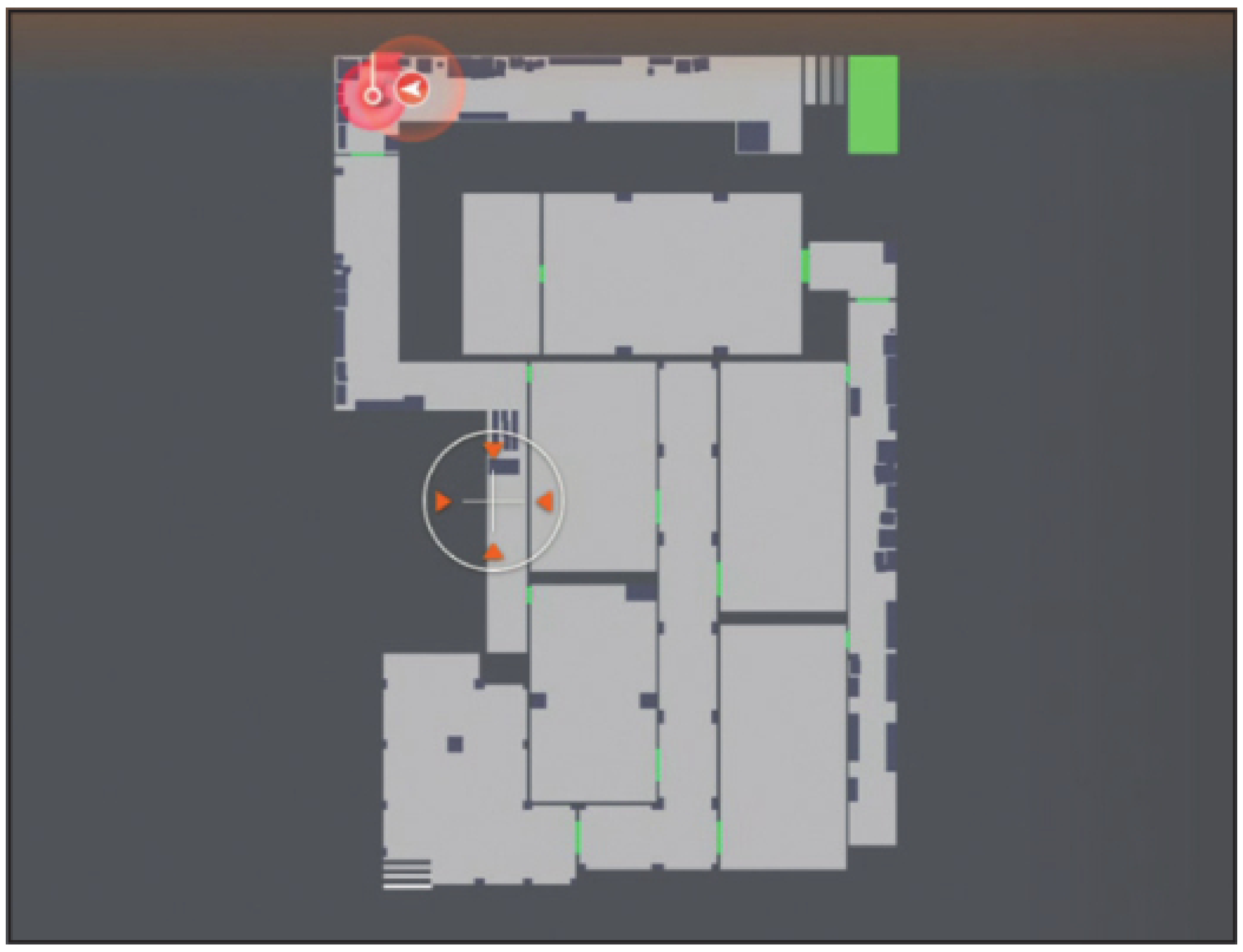


剧情之后去宾馆街的本丸园，进去之前海藤哥会问你是否准备好（待会有战斗），建议确保身上有两根以上“铁丝”，以及带满“医疗用具包”，再准备一些回复道具就进去吧。

## 本丸园

前两个战点海藤和杉浦会帮忙，之后就要八神自己一个人前进了。本丸园 1F 第一扇门的钥匙可以从柜子那边的地上找到，开门进去会遇到第一个拿枪的敌人，注意枪械攻击会直接对八神造成致命伤害。

2F 的如果按照流程提示走的话，直接上去 3F 就 OK，其他房间几乎都没有杂兵的，但是这一层能搜刮到一些回复道具，还拿到一本“秘技 钳制猛击 上卷”，具体位置在地图左侧走廊被堵住的位置后面（需要从中间下面的房间绕进去，而且要用铁丝开门），所以还是最好搜刮一下。





### BOSS 岩屋聪

这场战斗是岩屋聪加大量杂兵，而且 BOSS 的血量有 3 条 HP。不过总的来说这是一场很简单的战斗，因为场地内有几乎用不完的沙发桌子屏风之类的重型道具，无论用来清理杂兵还是放 EX 攻击砸 BOSS 就一个爽字。只要注意 BOSS 发动蓄力大招的时候尽量不要拿道具跟他拼血就行了。



# 第七章 蝶舞之夜

路线：八神侦探事务所→源田法律事务所→ L'Amant →粉红大街后巷→胭脂女王公关俱乐部→七福大街东侧→源田法律事务所→ Le Marche →千两大街→胭脂女王公关俱乐部

章节开始之后回去侦探事务所睡觉，第二天早上去找法律事务所找星野，得到星野的调查报告之后，去博弈场 L'Amant 找绫部的代理人。进入 L'Amant 之后靠近里面的吧台，里面的金发小姐姐会向八神搭话，跟她对话之后跟海藤对话确认资料。

前往粉红大街后巷调查案发现场调查，之后去胭脂女王公关俱乐部，海藤建议让城崎纱织潜入这里当公关小姐，而为了劝诱她得去买一份最好的点心给她。剧情选项选“问九十九”、“开张”。去七福大街东侧找到这家点心店，帮店老板赶跑两个小混混，获得“限定蕨饼”。拿回去给纱织小姐。

回到源田法律事务所之后，跟源田交谈，然后带纱织去 L'Amant 买一套衣服，随便买就行了，买完衣服之后去昭和大街樱桃美容院做美容。做完美容之后，现在开始操作角色变成城崎纱织。跟着八神走到胭脂女王，然后以城崎纱织的视点开始调查。

奖杯：接下来的选项要严格按照下面的内容选择才能解锁隐藏奖杯“秘密报告书 3‘隐藏的才华’”

连续选对奖励：“您好，我是纱织”“你睡着了？”

之后剧情选项选“是端木先生！？”

第二次连续选对奖励：“对美佳打暗号”“身体贴近客人”

剧情结束之后视点回到八神那边。




## 支线案件：正义英雄海藤正治

路线：粉红大街→第三公园→甲鱼大街→第三公园→天下一番大街第 1 大楼→泰平大街东侧

※ 现在开始如果京滨同盟的头目出现，先不要去打，因为后面要去找他们。

跟纱织小姐分开之后，走一段路会收到海藤的电话，前往第三公园跟他对话会发生这个支线案件。要帮小孩子去找回他的爸爸，先根据线索前往甲鱼大街。




### 活动搜查模式

· 仔细寻找攻击者留下的线索

调查白色小火车旁边的啤酒箱，搬开啤酒箱之后调查下面的随身面纸，然后调查完毕。

无关的调查点：手指虎（AMOUR 门外倒下的摩托旁边的手指虎）、球棒（大酒洋门外的地上）、匕首（插在大酒洋门旁边“警察官立寄所”牌子上）

猫咪位置：地图最西边倒下的招牌后面

调查结束之后去便利店买一份便当回去给海藤哥，之后去天下一番大街打探道尚借贷公司，走到天下一番大街的时候会发生剧情，帮倒在地上的男人打败两个小混混之后，结识了好友“釜口一文”。之后上去楼上 3 楼找到他的事务所跟他对话，他表示如果想要道尚借贷公司的情报需要支付 5 万情报费，又或者帮他向京滨同盟的人讨回债务。因此如果京滨同盟的人还在的话现在可以直接去找他们的干部讨债，把葛西和本田打爆之后抓回金龟金融这里就能节省 5 万情报费并且获得额外的现金奖励（15 万 / 人）。如果没出现的话可以先去做其他支线等他们出现，又或者直接交 5 万情报费。因为讨债成功两次能让釜口一文的好感度直接升满，所以最好的选择还是选帮忙讨债。

得到情报之后前往泰平大街东侧，在牛又组的事务所门口找到了小孩子的父亲，带他回去第三公园，到达第三公园发现海藤哥看丢了小孩子。剧情后在冠军街打败所有极道救出小孩就能完成支线。

路线：剧场前广场→八神侦探事务所→源田法律事务所→八神侦探事务所→东京地检处




支线案件完成后去剧场前广场会遭遇京滨同盟的人，而且四天王之一的第三人阪木叶海人会出现，发生战斗。打败他们之后回去八神侦探事务会收到纱织打来的电话，然后去 TENDER 见面，剧情中的选项可以全都选一遍的。问完之后送纱织回去源田法律事务所跟众人整理情报，之后回去侦探事务所休息，第二天打的去东京地检处。

连续选对奖励：“开发中心副所长端木亨”“开发中心研究员生野洋司”。

# 第八章 义父子盃

路线：源田法律事务所→神室署→夏尔→神室菊野屋

回去源田法律事务所打声招呼之后打的前往神室署，在神室署从绫部的口中了解到案情之后回到神室町，八神为了找鼹鼠的线索只能回头去找羽村，先去夏尔跟东对话，他会帮八神联系组长，现在先去别的地方做支线或者玩小游戏之类的，过一会东会打电话过来。

收到电话之后打的去神室菊野屋，出发之前做好 BOSS 战的准备。

### BOSS 东彻 + 松金组成员

BOSS 有 3 条 HP，并且使用匕首战斗，而且场地内有不少杂兵。杂兵是不会复活的，因此建议用圆舞清扫掉，期间要小心 BOSS 的偷袭。BOSS 的匕首因为不能防御，所以最好先躲开他的攻击再反击，或者让海藤哥牵制他的时候进攻。两人合作 EX 动作也可以利用一下。

**路线：神室菊野屋→网咖 mantai→八神侦探事务所→天下一番大街→松金组事务所→L'Amant→冠军街**

从神室菊野屋回来之后，去网咖找九十九，支付 10 万日元让他制作窃听器，之后去做别的事情等他的电话。接到电话的时候再次去找他就能拿到窃听器，之后回去八神侦探事务所集合。

在事务所商量了方案之后决定让八神乔装成松金组其中一个成员潜入组内。到七福大街西侧打听田代的下落，然后到天下一番大街瑟蕾娜后面的空地里找到他，把他揍一顿然后扒光他的衣服乔装换上，接着前往松金组的事务所门外跟杉浦对话，准备好的话就选“没问题”进去。上去二楼之后进入活动调查模式。

### 活动搜查模式

注意这次的活动调查模式限时 5 分钟。安装的位置一共 4 个。

1. 咖啡机的电线连接到一个花盆后面，把花盆搬开就能找到一个；
2. 事务所门口旁边的角落；
3. 正对这门口的角落有一台空气净化器和一盏灯，那个位置的墙角里有一个；
4. 装完上面 3 个之后进入组长室，在地上的显示器背后能找到一个。




无关的调查点：咖啡机、神台、插座（有一个接了很多手机的）

**猫咪（10/12）**：窗边的缝里

安装完全部窃听器之后八神还是暴露了，于是要在事务所里发生战斗，战斗结束后离开事务所。从窃听器中听到了赌单双的声音推断羽村在赌场之类的地方，为了确认哪个赌场有赌单双的，所以得先去 L'Amant 做调查。进去 L'Amant 之后直接跟门口像小混混的男人对话，这个男人为了交换情报让八神去搭讪一位翘臀女，去跟扑克桌跟她对话两次开始玩扑克，只打一场无关输赢都能继续剧情。剧情里记住男人说的暗号（涉及一个奖杯）。

前往冠军街，在冠军街右下角（不是空地）有一扇没有招牌的卷闸门，靠近之后发生剧情，调查进入赌场后会发生 BOSS 战。

连续选对奖励：“3 次”“大月最近好吗？”“近生的夏多布里昂”奖杯：选项全对会解锁本章隐藏奖杯“秘密报告书 4‘暗号是’”

### BOSS 羽村京平 + 松金组成员

除去其他 8 个杂兵的话，这场实际上是 2 vs.2 的 BOSS 战。BOSS 除了羽村之外还有第二章交过手的尾崎，其中羽村 2 行 HP，尾崎 3 行。两人剩下 1 条 HP 的时候都会进入斗气状态，而且都会使用致命伤害攻击，不过除此之外这两人没有什么特别之处，而且海藤哥会帮忙（而且还会很积极地进攻），开局先用圆舞清理杂兵并且有意地躲开这两个人，剩下他们两个之后就换一闪，比较安全的做法是多用三角跳攻击输出，最好是各个击破，尽量避免两人同时进入斗气状态。



# 第九章 梦幻药品

**路线：九州一番星→八神侦探事务所→七福大街西侧→东京看守所→BAR TENDER→KJ Art→尖端新药开发中心**

跟服部对话两次触发剧情，了解 ADDC9 的情报，然后回去侦探事务所整理至今为止的情报。

连续选对奖励：“新药开发中心所长木户隆介”“半年前端木死的时候”

去源田法律事务所发生剧情，之后查看桌子上关于以前案件的资料。收到星野的联系后，前往七福大街西侧的士上落点打的去东京看守所见大久保。从看守所回来之后，去 TENDER，靠近 TENDER 的时候会发生 BOSS 战。

### BOSS 神秘袭击者

BOSS 开局就会直接开启斗气模式，而且还会直接使用致命伤害攻击，所以开场后要先马上回避。BOSS 虽然全程拿着刀，但是并不难。攻击起手都是突刺或者纵劈，也有横斩的但是范围很小，所以很容易就能回避。躲开攻击之后用一闪压着打就行。一旦攻击被弹开或者 BOSS 防御就马上回避，躲开攻击后继续压制，基本上稳赢。BOSS 的蓄力攻击范围很小，看到他蓄力后拉开点距离就行了。

为了找一个安全的地方商量事情，八神决定去 KJ Art，走到 KJ Art 顶楼见到村濑，海藤他们也先一步到了。剧情后八神和杉浦决定去开发中心找生野。出发前做好战斗准备。

到达尖端新药开发中心后，先靠近柜台，之前给八神带过路的桥本小姐会过来搭话。此时杉浦找到了生野。

### 活动搜查模式

· 找出生野：生野在楼梯上面，从楼梯望上去，会看到他在跟木户在说话，找到他之后就能结束调查。

无关的调查点：楼梯上的研究员 ×4，二楼的围栏还有一个研究员，跟生野对话的木户

**猫咪（11/12）**：落地窗外面的地上，靠近楼梯那边




跟桥本小姐对话，之后去调查大堂中间的地图。在快速调查模式中调查医疗大楼停车场入口就行了。之后会发生 BOSS 战。

### BOSS 先端新药开发中心警卫 益子

BOSS 拿着电棍，但是难度跟前面的袭击者差不多。电棍看上去很危险，然而其实是能防御的，提前学会技能“EX · 飞翔打击”，开场后可以切换到圆舞模式，跑到车顶上用 EX 动作清理杂兵，顺带给 BOSS 造成一些伤害。之后像平常那样对付 BOSS 就行了。注意如果被打倒地之后要马上醒来，否则 BOSS 的电棍追击会造成不少的伤害。

进入停车场之后调查电梯的开关继续剧情。来到第二天终于见到了生野，接下来是 3 连战。第一场是打医院的研究员（你们来真的？），第二场是打警卫，要在 30 秒内解决否则会出现增援。第三场同样，限时是 3 分钟，不过之前打过的警卫头益子会出现，同样拿着电棍，打法不变。另外这里的过道比较窄，可以用三角跳系的派生招式来对付他。

最后跟生野单独对话的时候，剧情中选“开发中心护理师寺泽绘美”。

# 第十章 引蛇出洞

无人机调查模式只调查一下2楼窗户就行了。接下来进入跟踪模式跟踪东。

跟踪分3段，而且东在前进的时候，他的手下会停下来东张西望，必须要让东保持在视野范围内才不至于跟丢，同时也不能被他的手下发现。第一阶段，其中一个手下会停下来跟一个妹子搭讪，但是躲在掩体里是能看到东的，所以保持他在视野内等待那个手下转过身就行了。第二阶段是难点，东进入千禧塔之后会站在电梯间外面打电话，而其他手下会在一层到处巡逻，笔者用的方法是当他的手下刚走开的时候，从他们背后的扶手电梯快速上去2楼，这个过程可能会被东看见，但是被发现前上去二楼躲起来就行了。之后在楼梯口的角落盯着东，等待他们开始行动。第三部分跟第一部分相似，在赤牛丸对面的无料案内所外面的牌子掩体中可以盯着东的行动而不至于跟丢，等他的手下都没有看过来的时候再上去。跟踪结束之后进入追逐战，追逐结束后来到夜晚。



路线：BAR TENDER→天下一番大街→粉红大街 / 七福大街东侧 / 七福大街西侧→冠军街→阳光大楼

跟东对话之后，现在先要引起松金组的注意，去在海藤哥的见一下BAR TENDER喝一杯，进去酒吧之后遇到玛丽姐，进入活动调查模式。

### 活动搜查模式

没有猫，调查杯子就能直接结束，无关的调查地方有两个，分别是男人本身（调查手臂附近）以及脸部。之后剧情的选项选“2杯”。

调查结束之后在海藤哥的建议下去天下一番大街的ALVIN，打败三个小喽啰，接着出现3个调查的地方，其中七福大街西侧的奇幻罗曼史会发生战斗。三个地点都调查完，走一段路会收到海藤的联系。之后他会建议八神到去冠军街。进入冠军街发生战斗，打败几个杂兵之后进入追逐战，追上他后发生剧情。之后跟杉浦对话开始进入阳光大楼，注意里面有不少能造成致命伤害的敌人，而急救包补给只有一个，最好自备一些，回复道具也是。



## 阳光大楼

1F 三个房间各有一场战斗，其中之前在TENDER门口袭击过八神的手杖男会出现两次顺带几个杂兵，手杖男属于小BOSS，HP下降一半会使用致命伤害攻击，所以有威胁的蓄力攻击必须回避掉。两场战斗用的武器分别是短剑、长枪。不过不管什么武器，打法都是差不多，跟之前BOSS战一样，手杖男的攻击判定不大，回避之后可以用一闪模式压制，如果攻击不凑效就马上回避，引诱他进攻。

2F 第一个房间打开地上的开关能拿到一瓶精力饮料，拨片开锁要在1分钟内完成，第二个房间是条窄道，窄道尽头有一个枪手所以进门后要第一时间过去解决掉。

3F 最后一个房间，手杖男的杖会变成枪，小心他的射击，清扫杂兵的时候要时刻盯住他，注意他的举枪动作。

6F 打手杖男的时候要先开灯，注意半血他会拔刀，拔刀之后会马上接一发致命伤害攻击，所以不能急着进攻。打败手杖男之后还要进入BOSS战。

### BOSS 羽村京平

BOSS战是与羽村京平的单挑，不过羽村其实跟外表一样，并不是一个强的BOSS，开局用一闪模式可以直接压着把他打进斗气状态。进入斗气状态前会有一次打斗演出附带一次QTE，BOSS开斗气之后，要注意这次的致命伤害攻击突进距离比较远，拉开距离不是安全的做法，最好还是看准攻击时机往左右回避吧。

# 第十一章 后台

章节开头是审问羽村的环节，不断地跟羽村对话就能推进剧情。顺带一提询问中断的时候是可以点离开去别的地方闲逛的，因为审问继续进行到最后会发生强制战斗，如果上一章已经把手上的道具用得差不多，现在建议去补充一下。

审问的期间会出现一次选项选“新药开发中心副所长命案”，出示证据选“爱慕俱乐部前防盗摄影机9点的画面”。



审问到最后，松金组的人会前来攻打本丸园。这场战斗要保护松金组长不要被杂兵打倒，所以战斗的时候要时刻留意小地图，观察杂兵们的位置。EX攻击也最好不要省，推荐用三角跳起手“EX·蹬壁坏击”圆舞版，也能有效清扫杂兵。场地内着火的地方不要进去，否则会掉HP。

### BOSS 尾崎浩二郎

第三次打这位羽村的近卫了，跟之前一样BOSS的HP有3行，战斗要注意的事项也差不多。不过场地周围着火的地方不要靠近，开局的时候可以想办法把他踢到前面油桶的地方（比如○键擒拿接△），油桶爆炸能炸伤他。第二阶段会换场地，场地更小而且着火的地方更多，注意不要被打进火里。然而我们把BOSS压在火里打却不会烧到BOSS，所以最好还是远离火堆吧。

打败BOSS之后回去八神侦探事务所休息，靠近事务所之前记得先去回复一下，特别是如果致命伤害较多的话最好先去治疗一下（虽然待会可能还得去一趟），因为靠近事务所之后会发生剧情，遇到京滨同盟的第四位干部虎牙松久。

## BOSS 虎牙松久

虎牙进入斗气状态之后会用双枪战斗，枪械攻击虽然单发伤害不高但是会直接造成致命伤害，积累下来非常令人头疼的，所以要追求速战速决，推荐事先学会技能“EX · 终结重击”，BOSS 进入斗气状态后发动 EX 增幅连按△键发动 EX 终结重击将 BOSS 带走。还要注意大招双枪射击，只能看准时机往两边躲开，如果被打中会受到非常严重的致命伤害。如图↓



回去八神侦探事务所，躺在沙发上休息之后第二天去松金组事务所跟真冬对话，本章结束。

# 第十二章 苦差事

路线：八神侦探事务所→神室菊野屋→八神侦探事务所→源田法律事务所→先端新药开发中心→吉田打击中心→夏尔→千禧塔

章节开始后回去八神侦探事务所，上楼跟海藤哥对话，然后打的去神室菊野屋，回来之后到侦探事务所休息，第二天去法律事务所找城崎纱织。跟纱织对话选答应之后，玩家的视点会切换到纱织那边。给纱织化妆（随便设置就行了）之后就前往制药中心，之后的剧情会出现连续几个选项。

连续选对奖励：“那我就不客气了”、“我想知道木户先生的事情”、“解开胸口的纽扣”

剧情后视点回到八神这边，前往吉田打击中心跟杉浦他们会合，进去打击中心之后会发生杂兵战，战斗结束之后把木户带到夏尔开始审问。中间会出来外面一次，再次回去夏尔里面审问就行了。中间会出现一个选项选“厚劳省的一之濑”。

开始跟踪之前杉浦会问是否准备好，准备好就能开始了。跟踪开始前是主线第二次搜寻目标模式，目标一开始是不在场地内的。可以先调查一下周围无关的人，能获得少量的 SP。而目标要过挺长的一段时间才会出现，出现地点是对面二楼。调查他之后会进入跟踪模式。

跟踪时要注意这次目标的警戒心非常非常高，除了切换掩体的时候要注意他突然回头之外，特别要注意的他经常走进拐角后马上回头看。所以即使出现倒计时也不能急，绝对不能就这样冲出去，躲在拐角处重新确认目标就行了。

跟踪的第二段在神室电影院内部，刚开始的时候他会回头瞄一眼，所以不要冲太快。跟到宾馆街的时候，他会在宾馆街这一块绕两圈，其中第二圈会小跑，跟上去的时候要注意拐角。



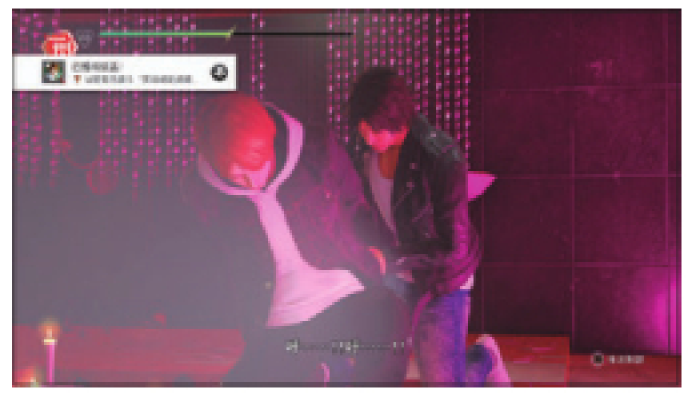
跟踪结束后可以修整一会，准备好了就潜入官绅宾馆。

## 官绅宾馆

宾馆 1F 有一扇门被锁上了，先进旁边的房间打爆两个敌人，从洗手间里拿漏电的按摩棒弄坏掉电子锁才能进去。

上来 2F 之后，地图提示是直接往前走，右边有一条过道，走过去的话一个蒙面壮汉会从对面的围栏跳出来，注意不要走太近，被他抓住要不停按〇键解开。过道最里面的门能进去地图右下角的房间，房间里能拿到一本秘技书“秘技 钳制猛击 下卷”。下方另一个房间能拿到一瓶“精力饮料 X”。

根据提示先去地图上方的房间救杉浦，注意这场战斗涉及一个奖杯，【奖杯：这场战斗限时 3 分钟，奖杯要在剩下不到 10 秒的时候打败这两个人，时间是绰绰有余的，先解决掉拿着电棍的那个人，剩下另一个人先打到剩下一小段血，然后等限时剩下 10 秒的时候再收拾掉，这样就能解锁奖杯“秘密报告书 5‘英雄总是姗姗来迟’”。】救下杉浦之后，捡起之前那个敌人掉在地上的电棍，去刚刚那个有壮汉的门那里，把电棍丢进水潭，这样就能继续前进。



## BOSS 绞刑手

3 楼会发生两场强制战斗，都是 2 对 1（我方 2 人）。第一战充其量是个小 BOSS 的水平，第二战是之前神出鬼没的绞刑手，相信玩过之前《如龙 6》的玩家对他不会陌生。绞刑手拿着大锤子战斗，攻击动作很慢，但是锤子破坏力很高，尽量回避而不要防御。不过绞刑手本体不算很硬，用一闪模式可以轻松对付他。杉浦在这里的攻击非常积极，会为我们制造很多机会。同样，BOSS 的 HP 剩下一半的时候会发致命伤害攻击，注意回避。

# 最终章 蜥蜴的尾巴

路线：BAR TENDER →儿童公园→源田法律事务所→七福大街西侧→蜜茱蕾咖啡厅→八神侦探事务所

前往 TENDER 找真冬，真冬委托八神保护她去儿童公园见一个人，出门之后就会马上发生战斗。这场战斗对付厚劳省的刺客，保护真冬的同时把她带到儿童公园那边，不能让刺客伤害到真冬。而真冬会给八神回复体力和 EX 量表。因为有真冬帮忙回复，EX 量表是经常溢出的，因此可以尽量多使用平时不怎么用得上的 EX 增幅，如果学会了“EX · 终结重击”（EX 增幅期间连按△发动的 EX 动作），利用圆舞版可以非常轻松快速地清扫敌人。

到达儿童公园后拿到了以前案件的资料，之后去源田法律事务所跟纱织报告今天的事情，最后把真冬送到七福大街西侧坐车回去。临走前真冬说泉田检察官找他，因为不知是敌是友所以八神决定代替真冬去赴约，前往中道大街的蜜茱蕾咖啡厅。跟泉田谈话之后回去侦探事务所休息。

第二天醒来之后跟众人商量接下来的行动，跟杉浦、星野、东这三个人对话两次会触发各自的不同剧情。三个事件的顺序随意，都做完了之后才会继续后面的支线。

## 跟杉浦对话后

打的去东京看守所，见到大久保后，对话选“下次我们一起去替绘美扫墓”。

## 跟星野对话后

打的去尖端新药开发中心，剧情中的选项全都能选一遍。

## 跟东对话后

前往松金组的事务所发生战斗，对松金组组员。出发前准备好足够的回复道具。

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

## BOSS 松金组组员

难度比较高的一场战斗，BOSS是拿着太刀的健吾，周围还有大量杂兵，羽村的近卫尾崎也混在杂兵里面，而且他跟BOSS一样，半血会进入斗气状态。特别是战斗到后期很难避免要同时面对两个斗气BOSS的情况（而且东还不太派得上用场），所以是比较难的一场战斗。

开局时要特别注意健吾会马上发动斗气并且使用致命伤害攻击，所以开场后要马上回避，如果有EX量表的话，也可以马上从旁边的桌子上捡个道具然后发动EX动作砸他脑袋，但之后还是要拉开距离躲开他的大招。尾崎的大招有3段拳，健吾虽然只有一段，但是是攻击距离挺长的斩击，两人同时出招威胁很大。开局最好先用圆舞模式发动EX增幅，然后连按△键用“EX·终结重击”，EX槽一开始满的话可以发动两次，这样能洗掉一些杂兵或者重创BOSS。之后捡桌子之类的大型道具砸，这样又可以快速攒一些EX槽，地上的道具用完之后可以多利用三角跳派生的攻击。清理杂兵的时候也要时刻留意BOSS的动作。健吾被攻击的时候还会经常使用霸体斩击反击，所以无法用一闪单方面压制，要适当地提前回避。

完成三个人的剧情之后，接下来就是最后的自由活动时间。跟杉浦对话并确认之后就会正式开始最终阶段的剧情。这个最终阶段虽然还能一定程度上自由活动（比如去买道具之类的），但是支线之类的无法进行，所以如果还有别的事情要做的话先做完，再回来跟杉浦对话。

**路线：源田法律事务所→L'Amant**

因为后面连续战斗非常多，建议大家把POPPO和堂吉诃德两家店里能吃的东西全都搬空。前往源田法律事务所找源田对话，之后前往L'Amant，发生BOSS战。

## BOSS 黑岩满

八神同流派的动作，很多你会的招式他都会，比如三角跳接连段等等，还有倒地反击，化劲等招式。攻击伤害也很高。

大招是三段式，注意回避。尽量保持血量在高位置。对手开大招的时候用EX增幅然后△连点血拼，平时可以用发劲（需先学会），发劲容易被防御或者打空，但是成功一次回报也是非常高的，所以最好是躲避他攻击之后出手这样成功率更高。这场战斗如果能不用医疗包尽量不要用，因为打赢了之后剧情能够回复致命伤害。

奖杯：离开事务所就会直接到法庭。注意法庭上出示证据如果没有失误，全部一次正确的话会解锁奖杯“秘密报告书6‘这就是证据’”。

正确选项：“因为一口气增加公务员的养老公司”

出示证据：新谷的通话履历

正确选项：“共礼会连续命案和生野的关系”

出示证据：“羽村和一之濑联手的证据”



审判部分结束之后会来到神室町进入战斗部分，从天下一番大街走到剧场前广场这段路上会遭到大量杂兵的堵截，不过主角队有3名同伴帮忙。因为后面还有连番恶战所以这里最好先保留实力。到达剧场前大街发生剧情后切换场地到尖端新药开发中心。

开发中心这边主要的杂兵是警察，每个战点战斗经过一定时间之后警察会拔枪，建议大家带耳机或者听声音打，听到拔枪的声音时就要第一时间把枪手找出来处理掉，以免造成致命伤害。

医院大楼的1F和2F会各发生一场战斗，2F的战斗结束之后会进入活动调查模式。

### 活动搜查模式

限时3分钟

·找出金钥匙卡：地上有两名警员的尸体，门左边（杉浦没在调查的）那个警员，屁股后面有金色的发光点，调查就能拿到。

无关的搜查点：有金钥匙的警员颈部的伤口、手表，另一个警员手上的警棒、颈部的伤口、背后的钥匙。

**猫咪（12/12）**：被锁上的门右边的窗口望出去，在外面庭院的树下。




拿到金钥匙卡结束调查即可继续前进，接着来到地下停车场还会遇到警察，打败这波警察之后进去电梯，跟着剧情走到最后就会进入最终BOSS战。

## BOSS “鼹鼠”

战斗前“EX·苏醒击”强烈推荐学会。最终战是二连战，而且打同一个人。最终BOSS的HP被打光之后，会满血复活一次再战。战斗一开始是在实验室里打，BOSS的HP减少一定量之后会转移场地来到外面。转移外面这里有很多沙发可以用，不过搬沙发这个行为本身比较危险，最好先奔跑拉开距离再搬沙发。

BOSS的攻击力非常高，很容易瞬间被打掉一半以上的血，建议时刻保持身上有1格以上的EX量表，以保证倒地的时候可以用EX攻击起身并反击，避免BOSS的追加伤害，同时要留意三个快捷键上的回复道具存货，保证被打的时候能及时回血。BOSS发动大招的时候是绝对要拉开距离躲开的，如果没有拉开距离的话要第一时间发动EX增幅跟他血拼，避免造成致命伤害。BOSS的大招是二段攻击，距离不算很长，尽量拉开距离即可。

这场战斗可以全程用一闪模式，因为跟BOSS硬拼肯定会吃瘪的，所以基本上要坚持先回避后反击的原则，推荐找机会用□□□△△△（其中△可以看情况蓄力），长连段虽然容易遭到反击，但如果BOSS吃了的话，伤害非常可观。此外也可以用发劲（□长按），虽然失败率高但是摸到的话会有不错的回报。



# 全好友挑战达成攻略

游戏中玩家可以跟生活在神室町中的 NPC 搞好关系，从而解锁各种隐藏要素或者得到各种奖励。好友系统是在第一章完成了九十九诚一的角色挑战之后开启。游戏中可以结交并称为好友的 NPC 一共有 50 人。要达成一定条件才能触发相遇的情节，之后完成他们的好友挑战就能正式成为好友。所有好友的认识时机没有期限，所以不用担心因推进主线而错过了好友事件触发。

注意下文的用语，“认识”表示已经触发相遇的情节但还没完成好友任务，而完成好友任务之后才能“成为好友”。

## ◆九十九诚一

主线剧情会完成挑战的角色。

## ◆小野寺守男

**开始出现时间：第五章**

从儿童公园的下水道下去，跟诸星医生旁边摊位的流浪汉（小野寺守男）对话，开启小野寺商店。在商店里购买 3 次东西（注意是购买 3 次，同时买多件商品也只算 1 次），这样就能把好感度升满。

奖励：小野寺商店商品追加

## ◆猪濑武男＆古谷康宏

**开始出现时间：第一章解锁好友系统后**

这两个人的好友挑战是要一并完成的。先完成两家店主各自的内容。

· 到“狂野杰克森 天下一番大街店”点餐，吃完之后会被猪濑武男搭话，选听他说话，之后去网咖 mantai 找九十九诚一对话，关键字选“新菜式”。之后回来告诉猪濑武男。

· 到“玻璃棒厨房 泰平大街西侧店”点餐，吃完之后会被古谷康宏搭话，选听他说话，之后选“汉堡店”。过一段时间之后回来跟玻璃棒厨房门口的古谷对话。

上面两个步骤完成之后先跟古谷康宏对话，然后回来跟猪濑武男对话，选“要不要和他们合作？”过一段时间之后到玻璃棒厨房就会看到两个人在一起了，去跟他们对话就能同时完成两人的挑战。

奖励：两家店都会分别追加“玻璃棒特制汉堡”和“狂野特制汉堡”

## ◆吉田老板

**开始出现时间：第一章解锁好友系统后**

做这个挑战前建议先完成畑野修一的好友挑战，买到“挥棒手套”和“金色球棒”之后再来挑战。在吉田打击中心完成全部全垒打赛程和挑战赛程之后他就会出现，认识他之后就会开启这两个赛程的魔鬼级别难度，打过了魔鬼级别难度之后就能成为好友。

奖励：无

## ◆畑野修一

**开始出现时间：在吉田打击中心打一场棒球后**

去吉田打击中心打一场棒球（赛程随意），然后在打击中心打开地图会看到好友标志，进去旁边的过道跟畑野修一对话并认识他。对话中花 3000 日元购买挥棒手套。之后再去打任意赛程 5 次以上并且过一段时间，回来再跟他对话，这次他会推销金色球棒，花 3 万日元买下来就能完成好友挑战。

奖励：挥棒手套、金色球棒（虽然都是花钱买的）



## ◆莱安·阿柯斯塔

**开始出现时间：第三章**

从千两大街 KJ Art 那条横道出来拐角处会触发剧情，用无人机上去调查爬在楼上的忍者，忍者摔下来之后跟他对话。之后去“SEGA 俱乐部 剧场前广场店”二楼玩飞镖，玩一次飞镖之后莱安会出现，他会挑战八神的飞镖，跟他对战一局并且获胜。然后离开 SEGA 俱乐部在门口会发生剧情，八神会被几个小混混缠上，打败几个小混混之后莱安会出现，选“和他一决胜负”把他打败就能完成挑战。

奖励：莱安作为助战角色出现

## ◆玛丽姐

**开始出现时间：第十章**

主线剧情第 10 章中能够认识玛丽姐，并且完成她好友挑战的前半部分，后半部分只要抽空找个时间去 BAR TENDER 跟她对话就行了，赌局的选项可以随便选，结果是不会变的。

奖励：无

## ◆九州一番星店长

**开始出现时间：第一章解锁好友系统后**

去粉红大街后巷的“九州一番星”拉面店点餐进食之后会认识老板，老板会问八神一个问题，选“蜂蜜”。过一段时间再来店里吃东西，这次选项可以随便选。再过一段时间来店里跟老板对话就能完成挑战。

奖励：追加新菜单“魔鬼级叉烧拉面”



## ◆富冈理惠

**开始出现时间：第一章解锁好友系统后**

到“微笑汉堡 中道大街店”点餐吃东西，离开的时候会遇到八神侦探事务所的房东富冈理惠。对话之后每隔一段时间回去事务所调查冰箱，品尝里面的东西然后给富冈姐发味道评价（选项随意），品尝三次之后即可。最后收到富冈姐的确认消息之后就能完成挑战。

奖励：侦探事务所的冰箱里会定期放进食物。

## ◆相良俊和

**开始出现时间：第一章解锁好友系统后**

到阿尔卑斯咖啡厅跟服务员相良俊和对话认识他，参加“阿尔卑斯品咖啡”活动。这个活动要求八神闭上眼睛喝一口咖啡，然后根据特征猜是什么咖啡。出题是随机的，但是答题的时候会有一张图让玩家对照，根据八神的描述找出相应的咖啡就行了。答对之后离开一会再回来挑战一次。答对两次之后回来，相良会请求八神帮忙鉴定一下咖啡，同样按照描述对应表格就行了。这次选对了就能完成好友挑战。

奖励：追加新菜单“麝香猫咖啡”

## ◆雨宫樱

**开始出现时间：第十章攻略阳光大楼前的自由活动时间**

在粉红大街找到她，对话之后互相认识。之后回去八神侦探事务所打开手机，用讯息约她来按摩并针灸，3000 日元约一次，针灸的部位随便刺就行了（有些部位能回复体力或者 EX 槽）。按摩结束过 3 分钟之后回来事务所可以再约她。约到第三次的时候她会回信息说在宾馆街那边所以没空。前往宾馆街会看到她被一个小混混骚扰，帮忙打跑小混混就能完成挑战。




奖励：以后叫她出来针灸费用变成半价 1500 日元。

## ◆ Bantam 老板

**开始出现时间：完成支线案件“美人局”之后**

完成支线案件“美人局”（TENDER 委托：请调查想设计我的女人）之后去酒吧 Bantam 跟店老板对话认识，过一段时间之后回来观看门口两个人的对话，进店找老板问问情况，剧情选“其他店家的独创鸡尾酒”，对话结束就能完成挑战。

奖励：追加新菜单“极致之露”

## ◆松崎文雄

**开始出现时间：第一章解锁好友系统后**

去韩来烤肉店点餐，店长会问八神要不要参加问答活动，选参加。之后剧情中问题的答案为：

肥肠→小肠；毛肚→胃；五花肉→后腹肉

全部三题选对之后能够免费品尝“梦幻五花肉”。过一段时间回来会在韩来门口看到松崎被小混混纠缠，帮他打败小混混之后就能完成挑战。

奖励：追加新菜单“极致五花肉条”

## ◆须崎亮

**开始出现时间：第十一章**

去冠军街的亚天使，跟坐在角落的男人（须崎亮）对话，他会提议跟八神比拼酒量，如果技能已经学会“酒豪 三段”并且现在酒精量是空的话完全能赢他，选“来比一场”开始比试。赢了之后离开亚天使去做别的事情，等酒量回复之后再去亚天使找他比试，如此重复赢他三次就能完成好友挑战。

奖励：须崎亮作为助战角色出现

## ◆金元淳

**开始出现时间：第八章**

主线剧情会认识牛游宴的金老板，之后第八章后来跟他对话成为朋友，对话中的选项全部可以随便选，剩下没选的选项下次来的时候选。对话结束后离开，之后每隔一段时间回来跟他对话，4 个建议都提出之后过一段时间再来对话，这次没有选项。第 6 次来对话就能完成挑战。

奖励：牛游宴（对八神）开业

## ◆田代

**开始出现时间：第十二章后**

在儿童公园旁边会看到田代被打倒在地上，过去跟他对话帮他打败几个小混混。过一段时间之后回来跟站在相同位置的人对话得知田代被抓走了，去天下一番大街瑟蕾娜的后巷那里找到他，帮他打败几个小混混就能成为好友。

奖励：田代会作为助战角色出现

## ◆猫宫昌一

**开始出现时间：第二章**

在中道大街后巷的空地跟猫宫昌一对话并认识他，之后去帮他找猫。

第一只猫：在中道大街后先给，从八神侦探事务所出门后左拐直走（往地图右边走），在第一个路口左拐就能见到（有一个“锦”字的招牌旁边）。

第二只猫：在亚细亚街，进去之后会听到猫叫，之后开无人机上去二楼的架子上找到猫并拍一张照片即可。



第三只猫：粉红大街入口处能见到一位女性看着一只黑猫，过去对话即可完成好友挑战。

奖励：3 万日元

## ◆片桐匠

**开始出现时间：完成支线案件“再续·来自推理小说家的挑战”之后**

前往冠军街的 SHELLAC 跟片桐匠对话认识他。之后要把查案的经历告诉他给他提供写作灵感。接下来的内容要先完成下面 8 个支线，分别是

- 闹鬼住宅
- 拥有钻石眼的猫
- 鲤鱼夫人生鱼片事件暨钻石戒指抢案
- 再续 · 神室町炸弹狂
- 变态王：大碰撞
- 逃狱犯
- 再续 · 即将降临的灾厄是?
- 抢犯小野道夫

完成这 8 个支线之后来讲故事给他听，每讲一个就能提升 1 次好感度。全部讲完之后好感度才会升到最高。

奖励：无

## ◆塞巴斯蒂安·哈顿

**开始出现时间：第二章**

参加无人机大赛新手联盟夺冠之后，他会在千禧塔参赛报名的地方登场，对话认识后，开放无人机搜集二维码的收集系统。全部二维码收集齐了之后回去跟他对话就能完成挑战。

奖励：无人机零件

## ◆周浩宇

**开始出现时间：第一章解锁好友系统后**

进入“赤牛丸 天下一番大街店”跟店员周浩宇对话并认识他，过一段时间来点餐吃东西触发剧情，再过一段时间来店里会发生有人吃霸王餐事件，剧情选“霸王餐”之后开始追逐战，追逐战抓到吃霸王餐的人之后就能完成好友挑战。

奖励：“秘传 暴食”（可学会“无限胃袋”，能尽情吃东西的重要技能）

## ◆翘臀女

**开始出现时间：第九章**

主线剧情中会认识她，之后每隔一段时间来找她打扑克，打赢两次就能让好感度最高。

奖励：皇家鬼牌

## ◆鱼柱健太

**开始出现时间：第一章解锁好友系统后**

进去昭和大街西侧的“寿司吟”点餐，点餐后会认识店员鱼柱健太，他会问八神问题，选“茶”。之后每隔一段时间再来点东西吃，鱼柱都会问八神类似的问题，正确答案分别是紫酱对应“酱油”，木屐对应“装寿司的盘子”（其实三个选项随便选都可以）。再过一段时间回来寿司吟点餐就能完成好友挑战。



奖励：追加新菜单“国产鲔鱼三贯寿司”

## ◆那须川弘人

**开始出现时间：第一章解锁好友系统后**

在“赤牛丸 宾馆街店”点餐之后认识那须川弘人，过一段时间之后再来这家店跟他对话发生剧情，他弄丢了一份机密文件想让八神帮忙找回。在神室电影院里的 M SIDE CAFE 柜台旁边的书架可以找到。把文件拿回去给他就能玩按成挑战。

奖励：追加菜单“牛猪双拼丼”

## ◆佐久间真实

**开始出现时间：第一章解锁好友系统后**

去神室咖啡厅里的 M SIDE CAFE 点蛋糕类的东西吃，吃完之后会认识佐久间真实，她会问八神关于自己做的蛋糕的意见。全部 4 种类蛋糕都要吃一遍（一次全点也行），全吃过一遍之后，过一段时间回来跟她对话就能完成挑战。

奖励：追加新菜单“百万水果塔”

## ◆田名后坚二

**开始出现时间：第六章**



在“七福停车场”跟他对话并认识他，支付 5000 日元进行比试，只要打中他一下就能获胜。推荐学会“跳马背”和“EX·跳马坏击”两个技能，比赛中直接用奔跑撞上去触发跳马动作，这样就能直接发动 EX 动作并获胜。过一段时间之后再来跟他比赛，用同样的套路击败他，第二次获胜后就能完成挑战。

奖励：田名后作为助战角色加入

## ◆饭田花笑

**开始出现时间：第一章解锁好友系统后**

在微笑汉堡剧场西北侧店买汉堡吃过之后触发对话，店员会请求跟八神一起自拍，选“接受提议”然后开始自拍，按照提示按方向键↑选笑脸然后拍照就行。过一段时间回来之后再次拍照，这次按两次↑键露出灿笑拍照。拍照完了之后过一段时间再来跟花笑对话就能完成挑战。

奖励：追加新菜单“传奇微笑套餐”

## ◆饭野爱莉丝、野野村苍太、浅村清四郎、杜威·克鲁斯

**开始出现时间：第一章解锁好友系统后**

这 4 人分别是神室町 4 家 POPPO 便利店的店员，只要在对应便利店里买合计 7000 日元以上（每 700 日元获得 1 点，需要凑够 10 点）的商品就能完成好友挑战。

奖励：POPPO MFLP（4 张不同的黑胶碟）、店员对应的 EX 技能。

## ◆平沼升

**开始出现时间：完成支线案件“美人局”和“太阳与吸血鬼”之后**

到酒吧 SHELLAC 跟平沼对话并认识他，按照他的提示去千两大街找到日暮小龙拍张照片回来给他。过一段时间再来对话然后，然后前往公园前大街拍一张布拉姆的照片回来给他。过一段时间再来跟他对话，这次要去拍白乌鸦。天下一番大街的星尘和无料案内所之间有一条小道，从这条小道进去可以找到楼梯，沿着楼梯到达顶楼之后，穿过楼顶的机器会发现还可以往上走，走到更高的楼顶就能触发见到白乌鸦的剧情，拉大镜头然后拍摄照片拿回去给平沼就 OK。乌鸦的照片不用太清晰，能看到白色就行了。

报酬：无





## ◆建山登

**开始出现时间：第六章**

天下一番大街入口的马路边跟行迹可疑的男人（建山登）对话并认识他。对话结束后打开“群众募资”APP，里面多了一项“建设GA烟酒大厦：基础工程”，砸20万进去让这个项目完成之后过一段时间来跟建山对话。之后APP里会再出现一个项目“建设GA研究大厦：开发楼层”，同样是砸20万进去让这个项目完成。最后跟这栋大厦来一张自拍就能完成挑战。

奖励：无

## ◆真田枫

**开始出现时间：第一章解锁好友系统后**

前往剧场前广场的QUADRA GARDEN（从剧场前广场那边的门进去就能找到），进店之后跟店员真田枫对话并认识她，之后每隔一段时间来店里两次，两次会触发对话选项，分别选“Trolley case”和“带走”。之后再隔一段时间第三次来店跟她对话就能完成。

奖励：追加新菜单“熟成生乳酪塔”

## ◆寺原直太郎

**开始出现时间：第一章解锁好友系统后**

进去Le Marche跟柜台的寺原直太郎对话就能认识他，过一段时间后回来Le Marche会发现他被小混混找麻烦，到门外把小混混打一顿。之后寺原会为了报答八神而免费做一套西装。再过一段时间之后回来拿西装就行了。

奖励：订制西装

## ◆诸星五郎

**开始出现时间：第二章**



第二章主线剧情中会认识诸星五郎并且开启地下医院，但是好友挑战是不会自动做完的，跟他对话一次之后他会委托八神去找O型血的人来。前往第三公园跟那里的流浪汉对话一次才能完成他的挑战。

奖励：追加新商品“医疗用具包（中）”“医疗用具包（大）”

## ◆竹蜜店长

**开始出现时间：**

竹蜜店长是主线委托城崎纱织去当公关小姐的时候八神去买点心的那家店。那段剧情之后过一段时间来到竹蜜门外会发现这里又被小混混捣乱。帮忙打跑小混混之后过一段时间再来，再打跑一批小混混就能完成好友挑战。

奖励：“竹蜜的羊羹”“竹蜜的樱饼”，店长成为助战角色

## ◆藤森进

**开始出现时间：第六章**

主线进行的过程中会认识藤森进并且解锁“群众募资APP”，投资完成任意一个项目之后回来中道大街入口同一个地方跟他对话就能完成挑战。

奖励：无

## ◆则本一久&岛美晴

**开始出现时间：第一章解锁好友系统后**

这两个人的好友挑战是同时进行的。到蜜茱蕾咖啡厅跟柜台的店员对话认识则本一久，离开蜜茱蕾咖啡厅再次进去，这次的店员会换成岛美晴，跟她对话后认识她。之后他们两人会交替出现（只要下楼到外面走两步回来就行了），不停地来回跟他们两人对话，给他们两人之间传递信息，全部对话结束之后两人的好友挑战都能完成。

奖励：追加新菜单，以后来店里跟他们对话能获得辉石奖励

## ◆猪坂骏

**开始出现时间：第十章攻略阳光大楼前的自由活动时间**

普通遇敌战斗中出现警察之后，从警察的追捕中逃脱一次他才会出现。出现地点是七福大街。认识他之后会跟他比赛追逐战，只要不跟丢就行了。追逐战获胜之后，前往天下一番大街附近的赤牛丸可以再次遇到他，跟他对话进行第二次追逐战，同样不跟丢走到终点就能获胜并成为好友。

如果游戏后期因为打手加入导致敌人没等到警察来就全被打趴，可以将难度挑到HARD来加强敌人。

奖励：“秘技 雷鸣拳 秘传书”

## ◆惠比寿屋店长·福津

**开始出现时间：第二章后期**

惠比寿屋店长的剧情是跟“不知火风香的画”有关的，要至少持有一幅画去跟他对话才能开始交友。

不知火风香的画一共有5幅，取得方法分别如下。

铃兰：从小野寺商店购入（地下水道里的那家SP店）

樱：VR双六模式中级赛程骰子剩余5个以上完成

牡丹：龙宫城2F用点数兑换

梅：龙宫城3F用点数兑换

椿：L'Amant用点数兑换

全部收集回来卖给他之后就能完成挑战。

奖励：在惠比寿屋卖东西能提价10%



## ◆肥塚敏郎

**开始出现时间：第六章**

完成富冈理惠的好友挑战之后，过一段时间回到侦探事务所门口跟富冈姐对话，她会找八神催缴房租并且把开锁匠肥塚敏郎介绍给八神。之后就去肥塚的店里接开锁委托就行了。报酬不限，只要完成 5 次委托就能完成角色挑战。

奖励：无（但以后可以继续接开锁委托赚零钱）

## ◆龙宫城的仙人·井山

**开始出现时间：第五章**

主线剧情中能够跟井山认识并且解锁制作仙药系统，同时井山会委托八神制作特定的仙药来给他。搜集到相应的素材之后把仙药制作出来交给井山就能提升好感度，全部 4 种委托做完交给他就能完成挑战。

·摔掷仙药：素材在宾馆街、庭院 Hills 和公园前大街一带能够捡到。

·刚打仙药：素材全部可以到惠比寿屋购买。

·轻松隐身仙药：素材分别在天下一番大街和昭和大街的 POPPO，以及堂吉诃德买到

·昏倒双击仙药：主要稀缺的素材是“不可思议的石头”，惠比寿屋门外或者用无人机从千禧塔通往亚细亚街过道上方的冷气槽上找到；“顶级黄金鲔鱼颊肉猫罐头”可以在下水道里的小野寺商店买到。

奖励：追加新商品

## ◆早乙女阳介

**开始出现时间：完成支线案件“变态三剑客：内裤教授”之后**

进去七福大街中间的“无料案内所”里面发生剧情遇到阳介，选“过去看看”。去天下一番大街第 1 大楼的公关俱乐部跟新里圆见面之后，到神室电影院的吸烟室跟阳介对话，之后将其他已经成为好友的 NPC 介绍用友给他。先去完成莱安、田名后坚二、田代、须崎亮 4 人的支线，然后就可以把他们全部介绍给阳介，让他们去指名新里圆。4 个人都介绍过之后再次去跟阳介对话，之后再过一段时间来跟他对话就能完成好友挑战。

奖励：“神室町电影院 拉客店员的聚集地”开放（以后每隔一段时间跟早乙女阳介对话能拿到“高级烟的烟蒂”）

## ◆新里圆

**开始出现时间：与早乙女阳介同时进行**

新里圆的挑战是跟早乙女阳介的好友挑战同时进行的，另外为了防止喝醉需要学会“酒豪 三段”。在七福大街“无料案内所”跟阳介对话之后，去天下一番大街第 1 大楼 2F 的公关俱乐部“苹果咪咪”。跟柜台店员对话点名并认识新里圆。剧情后过一段时间（特别是要等酒量回复之后）再来，跟店员对话花 5 万点名新里圆。注意一定要学会“酒豪 三段”并且没有喝醉的情况下来，否则一旦喝醉了剧情就无法进行下去，5 万也是吞币不退的。接着去完成早乙女阳介的好友挑战，之后再回来跟她对话就能完成她的好友挑战。

奖励：“苹果咪咪 休息处”开放




## ◆釜口一文

**开始出现时间：第四章**

第四章他会出现在天下一番大街，躺在星尘门口附近。（如果不管的话，第七章主线进行过程中也要完成他的好友挑战）。在天下一番大街帮他打败几个小混混之后，到 3F 的金龟金融事务所里跟他对话，答应帮他讨回债务。之后等京滨同盟的人出现之后，去打败“本田”和“葛西”两人，并且把他们带到事务所里还钱，这样就能完成他的好友挑战。

奖励：15 万日元 ×2、“金龟金融 休息处”开放

## ◆出口英明

**开始出现时间：完成支线案件“借贷金钱乃不和之源”之后**

到天下一番大街的星尘门前遇到他，跟他对话之后开始公关比赛。第一局去第三公园跟穿红色衣服的女性对话，问她去哪里以及送她去目的地。第二个局是去天下一番大街的赤牛丸跟门外的女性对话，之后去“SEGA 俱乐部 中道大街店”跟门口的小男孩对话，然后去赤牛丸门口把小男孩的姐姐带过来，顺手帮出口英明打败一个金发的小混混。回去星尘跟出口英明对话就能完成挑战。



奖励：无

## ◆一濑邦夫

**开始出现时间：第一章解锁好友系统后**

在宾馆街的“突然想吃！牛排”点餐之后会认识店老板一濑邦夫。过一段时间之后来再来店门口跟他对话，选项可以随便选。再过一段时间过来，跟门口的秘书对话，同样选项可随便选，剧情之后就能完成好友挑战。

奖励：无




## ◆橘柚里佳

**开始出现时间：第一章解锁好友系统后**

先去天下一番大街 3F 的麻将摇篮曲随便打一盘麻将，打完之后会认识橘柚里佳，之后中道大街后巷会新开一家麻将馆“麻将‘橘’”，这家麻将馆有门位翻倍的特殊规则，先随便打一场然后跟橘柚里佳对话，之后在门位翻倍的时候成功胡牌一次。

奖励：无，不过以后来这里打牌胡出平胡、对对胡、混一色、九莲宝灯这些牌型能获得奖励。

# 支线案件攻略

本作的支线一共有 50 个，分两种，一种是达成特定条件之后在街上触发。另一种是作为侦探的正式委托，分别在八神侦探事务所、源田法律事务所和 BAR TENDER 接。所有支线不存在失败或者错过，因此主线通关之后在漫游模式中补完也没问题。此外，部分支线跟在地评价挂钩，在地评价等级 = 完成好友挑战的数量。所以推荐先把能做的好友委托都做完，然后再清支线委托。

下文攻略中不包括主线过程中必定要做的支线攻略，那些支线可参照上期主线攻略部分。

## 八神侦探事务所

### 变态三剑客：内裤教授

**委托名称：请抓住内衣贼**　**报酬：50000 日元、SP80**

**出现条件：初期出现**

接了委托之后去 M side cafe 跟委托人见面，剧情中选项问早乙女月乃喜欢的内裤花式，问到之后前往昭和大街东侧的 Le Marche 买一条内裤（1 万元），前往侦探事务所楼顶的天台，把内裤挂在天台上不久无人机就会来偷内裤，追踪信号到吉田打击中心的楼上（从外面的楼梯上去）就能找到变态教授，变态教授看上去气势汹汹但其实很弱的，一闪按在墙角打就能赢，打赢他就能完成支线。

### 变态三剑客：屁屁大师

**委托名称：请抓住色狼**　**报酬：50000 日元、SP100**

**出现条件：完成“变态三剑客：内裤教授”；在地评价 Lv.5 以上**

接下委托之后会自动开始进行，从月乃兄妹那听完委托内容之后进入搜查模式，搜查模式会有一个穿着田径服的人走到阳介身后，调查那个人，然后结束调查通知阳介。结束调查后进入追逐战，追上屁屁大师并发生战斗，把他揍一顿就能了结这个案件。

### 变态三剑客：偷窥狂法官

**委托名称：我想私下商量变态的事**　**报酬：50000 日元、SP150**

**出现条件：完成“变态三剑客：屁屁大师”和“拥有钻石眼的猫”；在地评价 Lv.15 以上**

接了委托之后前往 M SIDE CAFE 跟阳介见面。正式接下委托之后前往宾馆街。地图上有支线提示的位置，到达该位置之后往上看会发现有人趴在一栋楼的外墙上。派无人机上去把他打下来。打下来之后再揍他一顿就能结束案件。






### 来自推理小说家的战帖

**委托名称：出版相关的委托**　**报酬：180000 日元、SP80**

**出现条件：在地评价 Lv.10 以上**

接了委托之后前往蜜茱蕾咖啡厅找到委托人对话，这个委托内容是要帮忙找出小说家的暗号，选准备好了开始支线。谜题的解法是每一个字母代表一个数值，4 个字母加起来得出数字。A=1、B=2、C=2、D=1，那么密码就是 4134。

### 续·来自推理小说家的战帖

**委托名称：出版相关的委托想再次麻烦你**　**报酬：210000 日元、SP80**

**出现条件：完成“来自推理小说家的战帖”后隔一段时间；在地评价 Lv.20 以上**

接了委托之后去蜜茱蕾咖啡厅找到委托人对话，选“准备好了”前往会场。这个谜题只是看上去复杂，实际上答案是乘法公式算出结果，只取位数作答案。比如 111×3=333，结果是个 3 位数所以是 3。11×99=1089 是 4 位数所以取值 4。那么下面的问题得出的密码就是 3412。

### 再续·来自推理小说家的战帖

**委托名称：又有出版相关的委托想麻烦你**　**报酬：380000 日元、SP100**

**出现条件：完成“续·来自推理小说家的战帖”后隔一段时间；在地评价 Lv.30 以上**

接了委托后到老地方见面，选“准备好了”前往会场，这次的谜题计算方法是按照时钟来计算，比如 0 点减去 3 小时就是 9 点。1 点加 11 小时之后就是 12 点即 0 点。这样推导的话，密码的答案就是 8925。

### 我可爱的部下

**委托名称：请找找我的部下**　**报酬：100000 日元、SP100**

**出现条件：在地评价 Lv.5 以上**

接了委托之后前往 M SIDE CAFE 找到委托人对话开始支线。用手机发个信息给九十九，然后前往网咖 mantai 找九十九帮忙，正好此时九十九也在纠结取货的事情，所以八神决定帮他去取货，而这边的调查就交给他。前往昭和大街 POPPO 跟店员对话取货，之后送回去 mantai 给九十九，正好此时九十九也查出失踪森宫小姐的下落了。前往七福大街东侧的 POPPO，跟柜台的女性店员对话，她就我们是要找的人了。之后回去 M SIDE CAFE 跟委托人田中汇报，选“七福大街东侧的 POPPO”，剧情之后赶紧前往七福大街东侧的 POPPO 找森宫小姐，把假的田中打一顿完成支线。

## 陪我玩捉迷藏

**委托名称：请找出我的儿子**　　**报酬：80000 日元、SP80**

**出现条件：在地评价 Lv.25 以上**

接了委托之后去蜜茱蕾咖啡厅找委托人对话开始支线。这个支线的内容是帮委托人去找正在捉迷藏的儿子，根据照片提示前往冠军街南边的空地，进入空地后开始活动调查模式，在入口正对面的通风管道能上找到一只猫咪，抬头往上看就能看到要找的小孩子。

## 续·陪我玩捉迷藏

**委托名称：请再次找出我的儿子**　　**报酬：100000 日元、SP100**

**出现条件：完成“陪我玩捉迷藏”后；在地评价 Lv.35 以上**

接了委托后继续到蜜茱蕾咖啡厅找委托人对话开始支线，继续是捉迷藏找小孩，从这次照片的位置来看是在庭院 Hills 那边。到达庭院 Hills 附近调查吊车进入活动搜查模式，猫咪的位置在吊车旁边的地上（被铁栏挡着），在吊车的吊臂上能找到小孩子阿步。



## 再续·陪我玩捉迷藏

**委托：请再一次找出我的儿子**　　**报酬：120000 日元、SP130**

**出现条件：完成“续·陪我玩捉迷藏”后；在地评价 Lv.45 以上**

步骤跟前两个支线案件一样，去蜜茱蕾咖啡厅见委托人，拿到照片后根据照片去找小孩子。前往泰平大街西侧，这里有一家叫牛角的牛肉店（可进去吃东西的），地图上在牛肉店右边有一处升降机入口可以调查，调查之后乘坐升降机到 2 楼的事务所，把里面 3 个极道全部打倒。找到小孩子之后支线完成。

## 运动夹克的下落

**委托名称：运动夹克到底掉在哪里了？**　　**报酬：50000 日元、SP100**

**出现条件：初期出现**

接了委托之后前往天下一番大街狂野杰克森 2 楼找到委托人。对话后得到证据“赤川找的东西的相关笔记”。前往儿童公园跟坐在长凳上的中年人对话，他会建议八神问问街友。跟儿童公园火堆旁边的两个流浪汉对话，他们会委托八神买幕内便当和猪扒便当来当交换情报的条件，如果此时已经完成了诸星五郎的好友事件，那么街友近藤就会出来帮忙说话，跑腿步骤就省了。

接着前往吉田打击中心跟金发男人对话，对话两次，第二次剧情选项选“黄色包包”，之后进入活动调查模式。打击中心门外能找到一只喵咪。调查金发男手上的黄色手表结束搜查。之后剧情选项选“手表上刻着姓名缩写”，之后发生战斗，打败他们之后问出包包被丢在冠军街垃圾场，前往冠军街找到包包，不过里面已经空了。在冠军街另一个角落跟穿着那件夹克的街友对话，但是对方不肯归还。为了让他归还衣服只好去堂吉诃德买一件 5000 日元的“御寒衣物”回来跟他交换。取回夹克就能完成支线。

## 京滨同盟的反击

**报酬：600000 日元、SP100**

**出现条件：街头发生“？？？”事件；提高危险度，打倒京滨同盟的 4 名干部；在地评价 Lv.50**

要求在地评级 Lv50，换言之就是要跟全部 50 名好友混熟，达成这个条件之后剧场前广场就会出现这个“？？？”事件，过去查看会发生一宗枪击事件。此外，京滨同盟的 4 位干部之前都要分别打败一次以上，回到事务所就能接到这个委托。要注意接了这个委托之后到完成为止都不能进行其他支线，开始之前最好连医疗包之类的药也准备好。

前往天下一番大街星尘的楼上跟委托人对话发生战斗。战斗结束之后从楼顶下来，此时八神会被整条街的人追捕，换上布拉姆的服装然后前往牛游宴跟金先生对话，剧情里选找人帮忙。接着去聚集地搜集情报，前往“苹果咪咪 休息处”跟那里的小姐姐对话，然后去剧场前广场调查站在一起的一男一女偷听他们说话，剧情后发生战斗，打阪木叶海人。



打败他之后去天下一番大街后巷，跟绑红巾背包眼镜男对话，并且确认他是卖武器的人，剧情后开始跟踪。这段跟踪是游戏内最难的一段跟踪，谨慎行动吧。跟踪到玻璃棒厨房会发生战斗。打败全部杂兵之后进入搜查跟踪目标模式，在剧场前广场方向的路口找到带着红巾背包的男人（他已经换了别的衣服），再次开始跟踪。

跟到儿童公园进去跟街友们对话，发生战斗，打京滨同盟的葛西。打败他之后可以跟街友们对话拿到一些药和医疗包（因为下水道里面有剧情没办法治疗致命伤害）。进入下水道走到医生那边的时候发生剧情进入战斗，这次是二连战分别打本田和虎牙，虽然对面人多但我方也有可靠的同伴帮忙。打败他们之后就能完成支线。

## 最后的委托

**报酬：1000000 日元、SP300**

**出现条件：完成其他 49 个支线案件；在地评价 Lv.50**

完成其他全部 49 个支线案件，并且全部 50 人成为好友就能接到这个委托。前往亚细亚街找到亚门，跟他对话进行决战。

亚门的战斗要注意下面几个要点：

1. 亚门会偷手机，手机被偷之后无法使用道具（但是快捷栏预设的医疗包和仙药仍然可以使用），偷手机的是一个类似下段投技的动作，远距离下会冲过来发动，起手很快而且不太明显，但是可以躲过，所以前期要额外提防这招，最好用各种 EX 动作赶紧把他打进下一阶段。只要不被偷手机，后面的难度会降低不少。

2. 用过一次的 EX 动作再使用的时候伤害会极大地下降，所以要尽可能用不同的 EX 动作来战斗，技能列表里的 EX 技能最好全部学会。

3. 战斗到中期阶段场地会改变颜色，此时要根据颜色切换相同的模式战斗，即蓝色用圆舞、橙色用一闪。这样才能对亚门造成伤害，而且亚门发射出来的追踪弹会变成回复弹。但是战斗到最后阶段，亚门身上会出现防护盾，此时同颜色很难对其造成伤害，必须用不同颜色战斗。

战前准备最好是买齐所有药，医疗包最好也带满，仙药推荐“烂闪舞斗击仙药”（材料里的龙眼可以不定期去龙宫城找仙人要，也可以直接跟仙人购买但是价格就……），视情况可以准备些“武甕雷男神仙药”，如果嫌贵或者担心手机被偷后没法回血的话可以用“随时治愈仙药”。

战斗开始之后先用各种 EX 动作快速扣减他的 HP，不用 EX 动作的话，也可以用擒拿把亚门抓住，然后踢到墙上炸掉他的血。HP 进入紫色槽的时候要留意偷手机动作，并且用还能造成高伤害的 EX 动作把他打进下一阶段，第二阶段开始，根据场地颜色用对应颜色战斗。亚门的追踪弹可以防御（同色的时候还能回复），而且防了追踪弹也能回复 EX 槽，所以后期可以利用这一点来回复 EX 槽，蓄满之后发动 EX 增幅（这个阶段几乎是无敌的）顺便喝一瓶仙药来战斗，增幅解除之后切换回同颜色继续防御，用这样的套路就能击败亚门。

# BAR TENDER

## 摄影记者八神

委托：摄影记者的相关工作　报酬：150000 日元、SP150

出现条件：完成“美人局”；和平沼混熟；在地评价 Lv.35 以上

接了委托之后前往牛游宴找到委托人平沼，跟他对话了解情况之后开始支线。剧情之后进入快门任务，寻找能拍到三木正面的地方，先绕到走廊另一边进去旁边的房间，然后从门缝那里拍摄就行了。拍摄结束后会被对方发现，把三木和他的手下都打一顿离开。回去跟平沼报告就能完成支线。

## 道德沦丧

委托：性骚扰的调查委托　报酬：SP150

出现条件：在地评价 Lv.45 以上

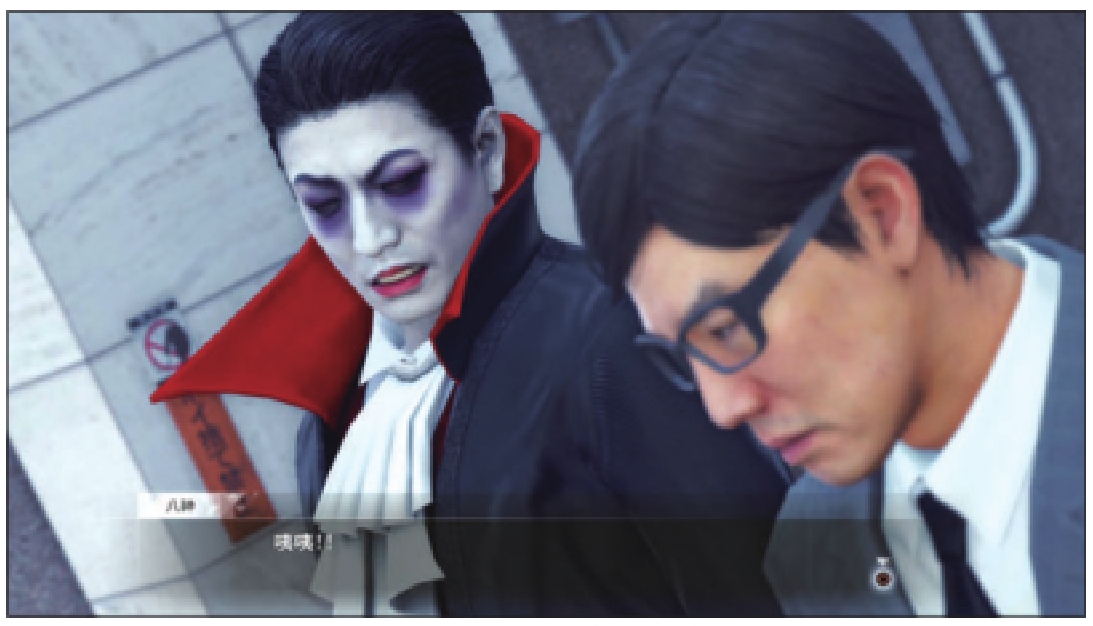
前往蜜茱蕾咖啡厅找到委托人，了解了委托内容之后前往千两大街满足家族那栋楼，上去 4 楼调查一下事务所外面的招牌。之后去堂吉诃德买清洁工的工作服。回到大楼那边，换上清洁工的工作服跟站在楼下的清洁工搭话，开始潜入调查。进入快门任务的时候，拍一张伊势偷瞄奶子的照片。剧情之后会被赶出大楼，接着在大楼外面开无人机上去拍照，注意要在被发现之前拍摄，先随便拍一张，之后要拍摄第二次，确保两人的脸都看清楚的时候按下快门就行了。

拍到照片之后先上楼，在楼梯间把照片给委托人。下楼用无人机从外面的窗户查看事务所里的情况发现不对劲，赶紧上楼进入事务所，把清洁工打倒就能完成支线。委托奖励那里虽然写着有 8 万日元奖金，但实际上拿不到这笔报酬。

## 太阳与吸血鬼

委托：和演艺圈有关的工作　报酬：布拉姆的服装、140000 日元、SP100

出现条件：初期出现



接下了委托之后，在白天前往剧场前广场的 New debolah 饭店，乘电梯到 6F 找到委托人。剧情中了解委托的详细内容，然后前往公园前大街的庭院 hills，在长凳上坐下来等待继续进行支线。先把刚刚得到的“布拉姆的服装”换上并自动进入剧情，选“奉上鲜血吧！”。被媒体包围之后，剧情选项随便选就行了。问话结束之后解除乔装（或者换成别的服装）就能离开。

## 美人局

委托：请调查想设计我的女人（BAR TENDER）

出现条件：完成“变态三剑客：内裤教授”；在地评价 Lv.15 以上

在 BARTENDER 接了委托之后回去事务所等待，之后委托人就会上门拜访。与委托人见面后第一个选项随便选，之后去酒吧 Bantam 跟平沼对话，去“玻璃棒厨房泰平大街西侧店”二楼进入搜查模式，将店内三人都调查一遍发现没人特征全对得上，此时有人离席选“不跟上去”，剧情后开始跟踪。

跟踪结束之后打败那个日暮就能完成案件。

## 鲤鱼夫人生鱼片事件暨钻石戒指抢案（鲤鱼和戒指的密会）

委托：请揪出分尸事件的犯人　报酬：100000 日元、SP150

出现条件：在地评价 Lv.25 以上

这两个案件同时发生并同时处理的，先去 BAR TENDER 接委托，之后去鲤鱼夫人门口跟穿黄衣服的男人对话，正式接了委托之后进入活动调查模式。先调查桌子上的鲤鱼生鱼片，之后调查水槽，然后回来再调查桌子上的冰。顺便在楼梯旁边还有一只猫咪可以调查。调查完这 4 个点之后结束调查模式。调查结束后离开鲤鱼夫人会收到电话，源田律师那边打电话给八神说有人委托八神一件事情，前往剧场前广场的 New debolah 跟委托人中原妙惠子见面，接下第二件委托寻找钻石戒指的委托。

如果现在去寿司吟的话会因为证据不足而无法进行，所以先前往惠比寿屋问问有没有人来倒卖戒指，跟惠比寿屋的店长对话后，再去寿司吟跟店主对话，出示证据“抢犯的肖像画”，得到犯人情报之后前往剧场前广场“Volcano”门外找到犯人，进入追逐战把犯人抓住，然后再揍他一顿就能完成两件委托。




## 拥有钻石眼的猫

委托：寻找麻烦的猫　报酬：400000 日元（但是要扣除 10 万日元修理费）、SP120

出现条件：在地评价 Lv.5 以上

接了委托之后前往千两第三大楼楼顶（之前跟海藤哥监视 KJ Art 的地方）等待委托人出现。见了委托人，在同一栋大厦 3F 的猫咖啡询问店主，店主会给八神一罐猫罐头并且提示他去泰平大街找。来到千禧塔外面，调查外面玻璃亭子顶上能找到猫咪，调查那只猫之后跟着它进去千禧塔内。到千禧塔 B1F 进入活动搜查模式，猫咪的位置在面向无人机柜台左侧（具体可以靠声音判断）升降电梯槽的顶部，调查之后退出活动调查模式，然后派无人机上去调查那只猫。剧情后进入战斗打败三个小混混。由于无人机被损坏所以要找牧原帮忙修理无人机，剧情中选“支付”10 万日元。再次回去千禧塔内用无人机飞去猫咪的位置。之前的小混混会再次出来干扰，进入无人机战斗，把对方的无人机击落（长按 R2 键射击就行了），打爆无人机之后敌人会再次出现，这次有 5 个人，无论选帮不帮忙都会发生战斗。打败这几个流氓就能结束任务。



# 源田法律事务所

## 侦探的作风

**委托：第二次外遇调查**　**报酬：80000 日元、SP120**

**出现条件：在地评价 Lv.40 以上**

接了委托之后回去自家的侦探事务所，委托人会上门来见八神。了解了委托的详情之后，前往七福大街东侧调查木口不动产的门外，然后进入跟踪模式。跟踪的途中经过一处有很多相似人物的地方，不过不用管直接走过去就行了。跟踪结束之后还要拍一张照片当证据，拍摄的时候可以先等等，等他们亲上了的时候再按快门。接下来的剧情中选“拒绝”，这个上一任侦探会找人来抢八神的照片，把他们全部打倒就能完成支线。

## 借贷金钱乃不合之源

**委托：请帮忙寻找我失踪的外甥**　**报酬：120000 日元、SP100**

**出现条件：在地评价 Lv.30 以上**

接了委托之后去 M SIDE CAFE 见委托人，了解委托内容之后打电话给星尘的公关圣也让他去调查。过一会（不能放置，要走一定距离）收到圣也的电话之后，去粉红大街进入搜寻跟踪目标模式，把出口找出来，剧情之后进入跟踪环节。跟踪结束后把他打一顿阻止他就能完成支线案件。

## 闹鬼住宅

**委托：捕捉幽灵**　**报酬：80000 日元、SP80**

**出现条件：初期出现**

接了委托之后晚上到 New debolah 饭店 1 楼的 QUADRA GARDEN 店内跟委托人对话开始支线，剧情后来到委托的房间里，进入快速搜查模式，要调查的位置一共有 6 个，分别是两扇窗户和木地板，厨房的洗碗台窗户以及玄关的门。调查结束后进入追逐战，成功抓住“幽灵”之后就能完成支线。

## 媳妇是恶魔？

**委托：调查媳妇的底细**　**报酬：80000 日元、SP100**

**出现条件：在地评价 Lv.20 以上**

接了委托之后去阿尔卑斯咖啡厅见委托人，了解委托的详情之后前往 M SIDE CAFE，调查站在店内的女服务员（建模特别漂亮的 NPC）进入剧情，剧情中的选项两个都要选一遍。桐子的丈夫来了之后，找另外一个地方坐下偷听他丈夫的对话。偷听结束后进入活动调查模式。猫咪的位置在咖啡厅外面的长凳下。桌子上三件东西都可以调查，调查黑色的杯子，选“这不可能是砂糖”，之后结束调查。

到剧场前广场追上幸次郎，跟他对话，剧情中的选项也是两个都要选一遍。剧情后进入活动调查模式，猫咪的位置在右边“食べ放題飲み放題”牌子旁边的墙上，要调查的目标在喜多电设的楼顶上。结束调查之后进入跟踪模式。跟踪结束后把那个人打倒就能了解整个事件的真相完成案件。




# 突发委托

## 变态王：大碰撞

**触发地点：天下一番大街后巷**

**报酬：50000 日元、SP200、早乙女月乃成为女友的前置任务**

完成支线案件“变态三剑客：偷窥狂法官”之后前往天下一番大街后巷跟阳介对话开始支线，从第三公园背后翻墙进入后巷里触发剧情。回到八神侦探事务所预测变态出没的地方，在调查模式中调查地图上自家门口、七福大街东侧，最后是宾馆街。调查完这 3 个地方之后结束调查模式。前往宾馆街指定地方等待，进入活动调查模式。活动调查模式里赤牛丸门口的地上能找到一只猫咪，正确的调查位置是 T 字路口右边拐角处穿着灰色大衣和戴着帽子的男人，调查这个男人之后进入跟踪模式。跟到最后会发生追逐战，追逐结束并战斗胜利后就能完成任务。



## 神室町炸弹狂

**触发地点：惠比寿屋外面的街上**

经过这条街的时候会发生听到倒计时声音然后触发炸弹爆炸的剧情，剧情之后炸弹狂会打电话给八神，并且告诉八神还藏着一个炸弹，提示是“王者之街的天使”，去冠军街的亚天使门口就能找到炸弹，完成支线。



## 续·神室町炸弹狂

**触发地点：剧场前大街**

完成支线“神室町炸弹狂”之后，经过剧场前大街戏院前面的时候会发生支线，这次炸弹的提示是旅店的牛，目的地是宾馆街上面的“赤牛丸”，走到赤牛丸找到炸弹拆掉即可完成支线。

## 再续·神室町炸弹狂

**触发地点：七福大街**

完成支线“续·神室町炸弹狂”之后，到七福大街千禧塔后面的停车场里跟九十九对话，此时正好收到炸弹狂打来的电话，前往“POPPO 昭和大街店”找到炸弹拆掉。此时伪装成店员的犯人也会被九十九识破，把炸弹狂打爆就能结束这一系列的案件。

## 梦想途中

**触发地点：剧场前广场** **报酬：SP150、美滨纱奈成为女友的前置任务**

在剧场前广场跟弹吉他的女孩美滨纱奈对话，再对话一次选择购买CD。之后前往BAR TENDER跟纱奈对话，选项推荐选“在路边唱歌的女孩吧？”“歌声很好听”。TENDER见面之后，再次回去剧场前广场听纱奈唱歌，然后再回BAR TENDER跟她对话询问关于她出道的情况，选项推荐选“你们之间出了什么问题吗？”，然后一定要“接受”她的委托。

接受了委托之后前往剧场前广场找到那名叫西东的制作人，之后开始跟踪他。跟到蜜茱蕾咖啡厅之后，换一套衣服在他旁边的座位坐下偷听他们说话。偷听结束后前往剧场前广场向纱奈报告，不过到达她平时唱歌的地方之后没看到她人，此时会收到电话发现纱奈被抓走被带到“事务所”了。从西东的名片可以得知事务所的地址在泰平大街东侧石山大楼4楼，具体位置在肥塚敏郎的开锁店旁边。跟大楼外面那些纱奈的粉丝对话，然后上去事务所，把事务所里的人全部揍一顿救出纱奈就能完成支线。最后剧情选项选“现在放弃还太早”。




## 即将降临的灾厄是？

**触发地点：千两大街** **报酬：15000日元、SP80**

经过千两大街的时候会被以为占卜师女性（天音）喊住，选“听听看”“愿意付费的话就接”接下支线，前往粉红大街找到目标，然后进入跟踪模式。跟踪到半路的时候发生剧情，八神会跟丢目标。在彻底跟丢之前跑进去冠军街可以重新找到他。冠军街里面还要跟踪一段时间，为了方便监视他建议不要用躲掩体的动作。跟踪结束之后帮他打败一个小流氓就能完成支线。

## 续·即将降临的灾厄是？

**触发地点：千两大街** **报酬：15000日元、SP100**

过一段时间之后再次经过千两大街被天音搭话，她会再次委托八神去帮助上次那个人。前往天下一番大街找目黑开始跟踪。注意这次跟踪的路线比较长，最后回到泰平大街，这个男人会去找天音麻烦，帮天音打倒这个男人就能完成支线。




## 再续·即将降临的灾厄是？

**触发地点：千两大街** **报酬：15000日元、SP150**

完成“续·即将降临的灾厄是？”之后过一段时间再来千两大街跟天音对话，选“答应”开始支线。因为是又长又麻烦的一次跟踪，所以开始支线之前建议将跟踪相关的技能全部学会。前往昭和大街找到绯山，然后开始跟踪，跟踪过程注意走到寿司吟附近的时候他会从小巷里进去，他进入小巷之后先别跟进去，因为他会在小巷对面往回看一段时间，等他离开了之后才进入小巷跟上。进小巷的过程会耗费不少时间，所以穿过小巷之后要第一时间跑过去跟上。灭了火之后要第一时间从旁边的小道出去，穿过儿童公园到天下一番大街能再次找到他，同样要注意他会在天下一番大街那边往回看。在天下一番大街找到他之后，他会我们这边走过来，周围没有地方隐藏的，因此要进入儿童公园翻墙爬回去里面躲开他的视线，等他走过之后再跟上，跟到亚细亚街结束。最后进去亚细亚街打倒这货就能完成支线。



## 卫失踪了？

**触发地点：八神侦探事务所** **报酬：80000日元、SP80**

完成支线案件“闹鬼住宅”和“再续·随风而去”之后，回到八神侦探事务所触发这个支线案件。了解了案情之后，前往剧场前广场，在地图提示的地点地上有一个发光点，调查这个点得到卫的手机。之后前往公园前大街的士上落点那边找到卫然后跟他对话，对话结束之后进入追逐战。这场追逐战走到七福大街的时候可以再踩滑板，如果踩滑板时不被绊倒的话，很快就能追上假发，反之要走更远才能追上。追逐战结束后支线案件便能完成。

## 随风而去

**触发地点：公园前大街** **报酬：13000日元、SP80**

经过公园前大街（的士上落点附近）会遇到一个在天上飞过的不明物体，往前走一几步调查那个物体开始支线。进入追逐战把那个人的帽子（假发）收回来就行了，注意追上假发的时候要点○键抓住。

## 续·随风而去

**触发地点：公园前大街** **报酬：13000日元、SP80**

前往公园前大街的士上落点附近自动触发这个支线，套路跟上一个支线是一样的。

## 再续·随风而去

**触发地点：千两大街** **报酬：15000日元、SP100**

这次在千两大街肥塚敏郎的开锁店门外会见到德永，跟他对话开始支线。先跟踪戴错了假发的极道，跟踪到公园前大街会再次突然起风。进入追逐战追假发，把假发取回之后跟刚刚跟踪的极道战斗，打败他就能完成支线。

## 太太的生日

**触发地点：韩来**　　**报酬：80000 日元、SP70、机师的制服**

进去韩来里面会遇到店内有一个喝醉的女人，靠近向她搭话，剧情后会获得“机师的制服”，在 CASE FILE 菜单对应支线案件的证据里确认一下小抄的内容，然后进去再次跟喝醉的女人搭话。正确的剧情选项是“机长”“她认错人了”，出示证据选“小抄”。

## 诓钱酒吧

**触发地点：冠军街**　　**报酬：SP120**

冠军街里面在北侧的横道经过时会被拉客店员搭讪，选“跟他走”开始支线。剧情里只能选“支付”，之后进入活动调查模式，猫咪的位置在柜台旁边的地上。调查大婶手上的、吧台上的烟灰缸、柜台上的收银机、旁边的洗手间、店员的项链、店员的手指、店员的脸，还有关键的地方是店员举起左手的时候，调查她左手手指上的戒指痕。调查结束后进入跟踪模式跟踪这个女人，到达目的地之后，进入拍照模式拍下他跟男公关见面的照片。虽然男公关会找八神麻烦但是打趴他就行了。



## 智慧型手机侦探

**触发地点：七福大街东侧**　　**报酬：SP120、松冈七海成为女友的前置任务**

这个任务的前置条件是要第 8 章以后，到千两大街 KJ Art 外面会见到一位 OL 松冈七海被一名男性纠缠，上前对话帮七海解围，这样才能达成前置条件。之后经过七福大街东侧（POPPO 七福大街东侧店的门外）会突然收到七海的短信并且强制开始这条支线。

先去把绑架七海的车找出来，位置在地图上八神侦探事务所右边的小巷里。调查黑色的旅行车之后进行解锁，2 分钟之内把锁解开就能把七海救出来。最后再打跑绑架她的人就能完成案件。此后就能约松冈七海出来见面了。




## 抢犯小野道夫

**触发地点：剧场前广场**　　**报酬：120000、SP150**




在剧场前广场的东侧跟橙子头吉祥物（小野道夫）对话，接着前往公园前大街会遇到小野道夫拿着刀走过，跟被抢了东西的两人交谈，跟着进入夏尔看看情况。剧情中选“自报家门”开始调查。猫咪的位置在出门之后左拐走到电梯外面的角落里。调查 4 名嫌疑犯的包包，其中一个人没带包，但是可以调查他双手，另外 3 个分别是放在长凳上的包、坐在凳子上的西村背后的背包、以及棕色衣服（金田）的挎包。之后，调查外面走廊地上小野道夫的 4 件物件，这时会发生选项，选“白手套”“白裤”“鞋子”。回去店内调查 4 人的裤子和鞋子，之后调查西村旁边的垃圾桶发现被丢掉的鞋子，最后再调查金田的拖鞋背后的字。这样就能找齐所有证据。

结束调查之后，跟金田对话指认他是犯人，出示证据的时候选“脏掉的运动鞋”以及“夏尔的拖鞋”。之后的剧情选“事情还没解决”“债权人”。最后把不让人看包包的极道熊仓打倒，案件就能了结。

## 岌岌可危的调查委托

**触发地点：八神侦探事务二楼**　　**报酬：80000 日元、SP120**

跟八神侦探事务所二楼楼梯间的包租婆富冈理惠对话，具体位置是前往上层的楼梯窗边。对话之后到楼顶去跟想自杀的人沙田对话，然后接下这个案件。

接下委托之后先去微笑汉堡，调查站在店内戴眼镜的服务员进入剧情，等她下班后开始跟踪。跟踪对象是两个人，不能被他们任何一个人发现的同时也要确保他们两人都在视野内，跟到神室电影院结束。跟踪结束后还会进入快门任务，注意拍摄是有时机限制的，等他们亲上去的时候拍照。拍照成功后回去八神侦探事务所楼顶找沙田。剧情正确选项是“老实报告”“接电话”（实际上不影响），剧情后支线完成。



## 逃狱犯

**触发地点：泰平大街**　　**报酬：1200000、SP300**

经过泰平大街的大型显示器下方时会触发支线，显示器上会出现一则通缉犯越狱的报道。之后，手机 CAFE FILE 的 TO DO 文件夹里面会出现抓住越狱犯人的案件，前往第三公园，从第三公园背后翻墙进入小巷，走到小巷里面有一盘火堆的地方会找到犯人。上前跟他对话就会发生战斗，不过，他的战斗力是非常强的，HP 有 5 行而且攻击力也很高，实力不亚于后期的 BOSS，不过不会发动致命攻击。挑战之前要做好充分的准备。打败他就能完成案件。

# 二维码收集

本作要收集的二维码一共有两种，分别是无人机的零件二维码和技能二维码。技能二维码一共有5个。无人机二维码要先去千禧塔里参加一次无人机大赛，并且在新手联盟夺冠之后，认识塞巴斯蒂安·哈顿才能开始收集，数量是每个部件各10个，合共50个。收集二维码之前，建议先在“群众募资”里面找到完成“给找不到二维码的你”这项专案，获得秘技书之后特殊技能里学会“二维条码搜索器”这个技能。有了这个技能，寻找二维码就能事半功倍。

## 无人机二维码位置



## 部分不易发现的零件位置




▲比赛报名处上方的巨大无人机模型上。【E】



▲蓝色招牌旁边。【A】



▲进入电影院的走廊上方，要进去里面空旷的地方才能放出无人机。【D】




▲“天宝シネマ 4”牌子旁边。【B】



▲“鲤鱼夫人”上方三个并排的冷气外机上。【C】

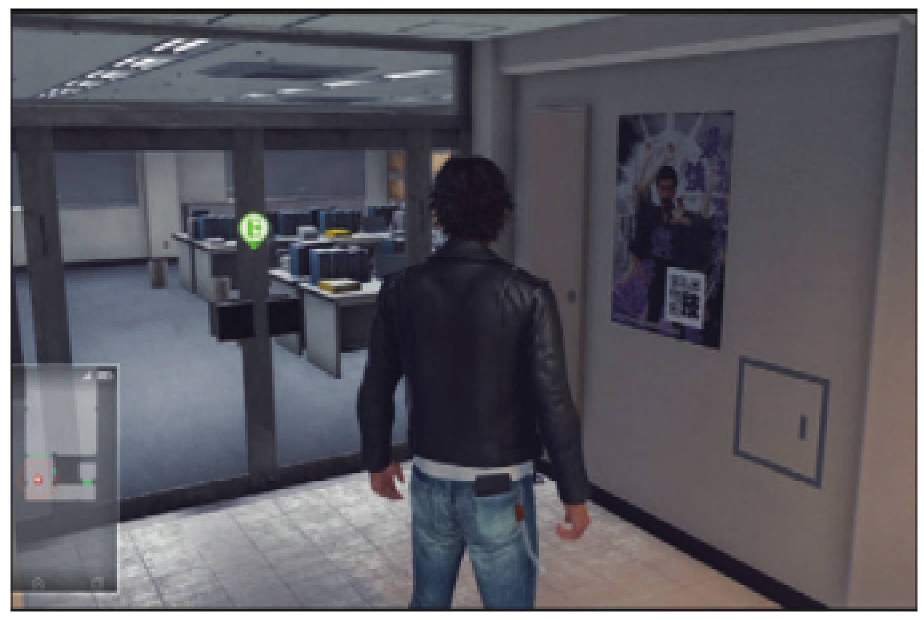



▲从冠军街内侧看门口的招牌。【G】




▲要用无人机飞到电子广告牌上方才能看到。【F】

## 技能二维码位置



▲泰平大街西侧的牛角旁边的商业大厦进去，到二楼办公室门外能找到。



▲吉田打击中心内部的走廊里。



▲神室电影院楼顶的空中花园。



▲冠军街下方的空地里，要用无人机上去拍摄。



▲八神侦探事务所斜对面，被一辆车拦住的小巷内。

# 女友攻略

大概是考虑到这次的主角是木村拓哉，《如龙》系列”历代经典的夜店部分被取消了，取而代之的是女友系统。在游戏的中玩家达成特定条件之后可以跟妹子成为男女朋友的关系，可攻略的妹子一共有4位（然而主线中有着准女主地位的真冬居然不能攻略，简直令人发指），全部可以通过完成特定的支线认识，认识并且交换了联络方式之后，就能通过聊天、约会、送礼物等方式提升羁绊量（好感度）并且触发相关的剧情，最后并会收到她们的表白。注意如果表白选答应就能成为恋人，但是如果拒绝就会就此告别不会再见。补充一句，想脚踏4船也是毫无问题的。下面是4位妹子的攻略方式。另外，按照奖杯要求，只需要触发告白剧情就行了，并不一定要成为恋人，所以就算拒绝了也不影响奖杯获得。

注意下文攻略部分只列出了会对好感度有影响的选项，没有列出的选项对好感度没影响，可随便选择。

TIPS 如果到了可以触发约会的情节但暂时还不想约对方出来，可以选“晚点再约”之类的回信，然后改个时间主动再给对方发消息就行了。
每个女生都有一件特别喜欢的礼物（好感度+2），如果送这件礼物给她们，她们会当场戴上。




## 早乙女月乃

**认识方式：完成支线案件“变态王：大碰撞”**

**约会能去玩的游戏：扑克、射飞镖、打击练习中心**

### 送礼物的反应

| 礼物 | 价格 | 增加好感度 |
|---|---|---|
| 泪珠耳环 | 4000日元 | +1.5 |
| 三环一体耳环 | 35000日元 | +1 |
| 爱心耳环 | 12000日元 | +1.5 |
| 黄金狮子耳环 | 15000日元 | +1 |
| ★白珍珠耳环 | 25000日元 | +2 |
| 高级爱心耳环 | 9800日元 | +1.5 |
| 双星耳环 | 240000日元 | +1 |
| 璀璨心型戒指 | 35000日元 | +1.5 |
| 午夜戒指 | 250000日元 | +1 |
| 耀眼花型戒指 | 25000日元 | +1.5 |
| 豪华表 | 623000日元 | +1 |
| 高级表 | 450000日元 | +1 |
| 标准表 | 50000日元 | +1.5 |

注：★为最佳礼物（以下同）。

### 约会项目提升的好感度

| 项目 | 费用 | 失败 | 成功（+1） | 大成功（+2） |
|---|---|---|---|---|
| 射飞镖 | 400 | 八神输了 | 平手 | 八神赢了 |
| 打击练习中心（昭和怪物难度） | 600日元 | 全垒打低于7次 | 全垒打7次以上 | 全垒打9次以上 |

## 攻略要点

攻略月乃的时候，他哥阳介也会经常发消息过来，基本上随便选就行了。取得联系方式之后发送短信给月乃，选项可以随便选，最后都会引导到约会去的。约会地点是剧场前广场。

亲密度Lv2时的约会（即第二次约会）会进行模拟面试，月乃会穿正装出现，这时会进入活动调查模式检查她，正确调查位置是外套上的纽扣和手提包两处，提醒她扣纽扣要选全部扣起来。另外这个调查模式有猫咪，位置在右手边。

亲密度Lv3的约会见面时会再次进入活动调查模式，猫咪位置在右后方。这次要找月乃身上和平时不同的地方。正确的调查地方是耳环，除此之外还有头发和胸部可以调查。这次的游玩内容要跟月乃的婚约者打扑克分胜负，选接受挑战并赢了他能提升好感度。比赛规则跟平时约会打扑克一样，只要八神的筹码增加了就算赢。

亲密度Lv4之后继续等月乃的短信，当她得到广告公司的面试机会之后回“我陪你练习吧？”约她出来。这次约会还是要跟情敌比赛，比赛的内容是射飞镖。飞镖比赛结束后还要来一场武斗，打败情敌龙禅寺就能继续约会。

亲密度Lv5之后过一段时间会收到月乃的短信，最后回去八神侦探事务所见面，并且触发告白剧情。



## 选项攻略

### 亲密度Lv1

| | |
|---|---|
| **·发送短信给月乃，第一次选项可随意，第二次选项如下** | |
| 我可以帮你转换心情 | +2 |
| 我们来约会吧 | - |
| **·约会“关于变态三剑客”** | |
| 又出现的话，我会抓住他 | +2 |
| 你感觉就是变态会喜欢的类型 | - |
| **·约会“月乃的事”** | |
| 早就忘了 | +2 |
| 我还记得很清楚 | - |
| **·约会“月乃的烦恼”** | |
| 当然可以 | +2 |
| 是你哥哥的委托，所以无法保证 | - |
| **·约会“和老家的事”** | |
| 先设法被录取吧？ | +2 |
| 要不要跟父母商量？ | - |
| **·对话“帮忙练习面试”** | |
| 拒绝 | - |
| 答应 | +2 |

### 亲密度Lv2

| | |
|---|---|
| **·短信“真的很谢谢你还听我的烦恼”** | |
| 找工作加油 | +1 |
| 面试结束后再一起去玩吧 | +1.5 |
| **·短信“总觉得自己是个肤浅的人”** | |
| 大家都一样吧 | +1 |
| 没那回事 | - |
| **·短信“越想越搞不懂自己想做什么了”** | |
| 我懂 | +1 |
| 这样没问题吗？ | - |
| **·短信“陪我做之前提过的面试练习吗？”** | |
| OK | 约会 |
| 现在有点 | - |
| **·约会“练习面试”→“你能带来什么贡献？”** | |
| 录取没有贡献的人也没用 | +1.5 |
| 进公司后得努力学习 | - |
| （其他引申出来的选项可以随便选） | |
| **·约会“关于月乃的兴趣”** | |
| 嗯～ | - |
| 真想看看 | +2 |
| **·约会“婚约的事情”** | |
| 能和月乃结婚，对方也会很高兴吧 | +1.5 |
| 对方也很伤脑筋吧 | - |

### 亲密度Lv3

| | |
|---|---|
| **·短信“我穿套装看起来怎么样？”** | |
| 看起来冷静沉稳 | +1.5 |
| 被套装压倒的年轻人 | - |
| **·短信“到底是哪里不行呢……”** | |
| 要转换一下心情吗？ | 约会 |
| 晚点再约 | |
| **·约会“面试”** | |
| 还在犹豫吗？ | +1 |
| 这也没关系啊 | - |
| **·约会“关于龙禅寺”** | |
| 这可不能随便反抗呢 | +1 |

| | |
|---|---|
| 因为如此就言听计从并不太好 | - |
| **·对话“搞不好就会破产”** | |
| 的确…… | +1 |
| 所以你爸公司只好罢工？ | - |
| **·约会“关于月乃的画”** | |
| 画得真好！ | +1.5 |
| 默不作声 | +1 |
| **·对话“想让人感动和得到称赞”** | |
| 你不当职业画家吗？ | +1 |
| 成为职业画家就能赚钱吧 | - |
| **·对话“也不是随随便便就能当的”** | |
| 你的心情我懂 | +1 |
| 你一定没问题的 | - |

## 亲密度 Lv4

| | |
|---|---|
| **·短信“终于豁出去投递履历”** | |
| 你鼓起勇气了呢 | +1.5 |
| 希望别落选 | - |
| **·约会“龙禅寺的事”** | |
| 画的影响力很大 | +1.5 |
| 那张画真实罪孽深重 | - |
| **·约会“这次的面试”** | |
| 能贡献的部分讲得更具体 | - |
| 能感受到你的个性，很不错 | +1.5 |
| **·对话“继续跟我约见面吗？”** | |
| 我想见你 | +1.5 |
| 不特别想 | - |

# 美滨纱奈

**认识方式：完成支线案件“梦想途中”**

**约会能去玩的游戏：电玩中心（夹娃娃）、射飞镖、打击练习中心**

## 送礼物的反应

| 礼物 | 价格 | 增加好感度 |
|---|---|---|
| 泪珠耳环 | 4000 日元 | +1.5 |
| 三环一体耳环 | 35000 日元 | +1 |
| 爱心耳环 | 12000 日元 | +1.5 |
| 黄金狮子耳环 | 15000 日元 | +1 |
| 白珍珠耳环 | 25000 日元 | +1.5 |
| 高级爱心耳环 | 9800 日元 | +1.5 |
| 双星耳环 | 240000 日元 | +1 |
| ★璀璨心型戒指 | 35000 日元 | +2 |
| 午夜戒指 | 250000 日元 | +1 |
| 耀眼花型戒指 | 25000 日元 | +1.5 |
| 豪华表 | 623000 日元 | +1 |
| 高级表 | 450000 日元 | +1 |
| 标准表 | 50000 日元 | +1.5 |

## 约会项目提升的好感度

| 项目 | 费用 | 失败 | 成功（+1） | 大成功（+2） |
|---|---|---|---|---|
| 电玩中心 | 500 日元 | 什么都夹不到 | 夹到其他东西 | 夹到纱奈想要的东西 |
| 射飞镖 | 400 日元 | 八神输了 | 平手 | 八神赢了 |
| 打击练习中心（昭和怪物难度） | 600 日元 | 全垒打低于 7 次 | 全垒打 7 次以上 | 全垒打 9 次以上 |

## 攻略要点



完成支线“梦想途中”之后，推进一些剧情或者走 4km 左右就会收到她第一条短信，之后去剧场前广场看她的演出，看完她演出之后会收到她的短信。之后再过一段时间会收到约会短信，选“可以啊”进行约会。之后不断通过短信联系并约会提升亲密度，亲密度 Lv2 的时候约会地点会强制改成八神侦探事务所。亲密度 Lv4 约会结束之后，纱奈想给八神煮咖喱离开事务所去买东西，之后要去粉红大街那边找到她，帮她打跑纠缠她的粉丝加田。

亲密度到 Lv5 之后，继续跟纱奈交流短信会触发约会情节，这次回去八神侦探事务所等待，约会剧情中先选完其他选项，最后选“重要的事”发生告白剧情，选“YES”就能成为恋人。

# 选项攻略

## 亲密度 Lv1

| | |
|---|---|
| **·短信“我觉得自己能继续努力下去！”** | |
| 我支持你 | +1 |
| 因为是工作 | - |
| 你是谁？ | - |
| **·对话“八神先生！你是来捧场的吗？”** | |
| 我只是碰巧经过 | - |
| 因为想听纱奈的歌声 | +1 |
| **·短信“想我和谈谈”** | |
| 好厉害，不愧是纱奈 | +1 |
| 让人高兴，但还是会担心 | |
| ├在不安什么？ | +1.5 |
| ├总之，先去碰面看看 | +2 |
| └我懂你的心情 | +2.5 |
| **·约会“纱奈喜欢的男生类型”** | |
| 和我同年的 | - |
| 年纪比我大的 | - |
| 年纪比我小的 | |
| ├ 5 岁 | +1 |
| ├ 15 岁 | +2 |
| └ 20 岁 | +1 |
| **·约会“关于神室町”** | |
| 神室町是我家后院 | - |
| 这个大人的城市对你而言太刺激了 | - |
| 危险人物很多，要小心 | +1.5 |
| **·约会“关于纱奈的兴趣”** | |
| 你喜欢平常一点的菜色 | +1 |
| 我也喜欢咖喱 | +1.5 |
| 咖喱我也会做 | - |
| **·约会“八神的兴趣是什么？”** | |
| 打弹珠台 | +1 |
| 打架 | - |
| 开发穷困料理食谱 | |
| ├豆腐排 | +1 |
| ├天妇罗炸皮盖饭 | - |
| └去百货地下街试吃 | +0.5 |

## 亲密度 Lv2

| | |
|---|---|
| **·短信“我玩得非常开心”** | |
| 我也很开心 | +1.5 |
| 累了呢 | - |
| **·短信“比较让人开心”** | |
| 下次我一定去 | - |
| 有机会我会去的 | - |
| **·短信“我突然就要出道了！”** | |
| 好厉害！ | +1.5 |
| 能赚一笔呢！ | - |
| **·短信“现在网络上已经在打广告了”** | |
| 碰面庆祝一下吧 | 约会 |
| 现在没空 | - |
| **·对话“味道……”** | |
| 好吃 | +1 |
| 好好吃~~！！ | +1.5 |
| 不太合我口味 | - |
| **·约会“你有男朋友吗？”** | |
| 太好了 | +1 |
| 真让人开心 | +1.5 |
| **·对话“你有恋人吗”** | |
| 有 | - |
| 没有 | +1.5 |
| **·约会“关于音乐”** | |
| 你运气很好呢 | - |
| 你很有才华呢 | +1.5 |
| **·对话“不觉得聊到深夜很让人兴奋吗？”** | |
| 趁时间还没太晚快回去吧 | +1.5 |
| 那今天要住下来吗？ | - |

## 亲密度 Lv3

| | |
|---|---|
| **·短信“很高兴你愿意吃我做的咖喱”（上次吃咖喱的时候要给出高评价才会有这个短信）** | |
| 下次在做吧 | +3 |
| 下次去外面吃吧 | - |
| **·短信“好像真的怀疑我和八神先生的关系”** | |
| 困扰 | - |
| 看起来是很登对的情侣吧 | - |
| 给人添麻烦 | - |
| **·约会“纱奈的近况”** | |
| 那也没办法 | - |
| 真让人头疼 | +3 |
| **·约会“关于乔装”** | |
| 金发的样子比较好 | - |
| 很难抉择 | +3 |
| 平常的发型比较好 | +2.5 |

## 亲密度 Lv4

| | |
|---|---|
| **·短信“今天玩得很开心，八神先生呢？”** | |
| 我希望时间能停止 | +1.5 |
| 很普通 | - |
| 很开心 | - |
| **·短信“八神先生，你今天在做什么？”** | |
| 工作 | - |
| 没事做 | - |
| 在想纱奈 | |
| ├我也很高兴 | +2.5 |
| └骗你的 | +1.5 |
| **·短信“我想找你商量事务所的事”** | |
| 好啊 | 约会 |
| 现在没空 | - |
| **·约会“想商量的事”** | |
| 不希望以后不能再见面 | +2 |
| 我们不要再见比较好吧？ | - |
| **·约会“我们的关系”** | |
| 朋友 | - |
| 重要的人 | +2 |
| 模糊地回答 | - |



# 松岗七海

**认识方式：完成支线案件“智慧型手机侦探”**

**约会能去玩的游戏：无人机大赛、射飞镖、打击练习中心**

## 送礼物的反应

| 礼物 | 价格 | 增加好感度 |
|---|---|---|
| 泪珠耳环 | 4000 日元 | +1.5 |
| 三环一体耳环 | 35000 日元 | +1 |
| 爱心耳环 | 12000 日元 | +1.5 |
| 黄金狮子耳环 | 15000 日元 | +1 |
| 白珍珠耳环 | 25000 日元 | +1.5 |
| 高级爱心耳环 | 9800 日元 | +1.5 |
| 双星耳环 | 240000 日元 | +1 |
| 璀璨心型戒指 | 35000 日元 | +1.5 |
| 午夜戒指 | 250000 日元 | +1 |
| 耀眼花型戒指 | 25000 日元 | +1.5 |
| 豪华表 | 623000 日元 | +1 |
| 高级表 | 450000 日元 | +1 |
| ★标准表 | 50000 日元 | +2 |

## 约会项目提升的好感度

| 项目 | 费用 | 失败 | 成功（+1） | 大成功（+2） |
|---|---|---|---|---|
| 无人机大赛 | 4 位以下 | 4 位或以上 | 第 1 位 | 夹到纱奈想要的东西 |
| 射飞镖 | 400 | 八神输了 | 平手 | 八神赢了 |
| 打击练习中心（昭和怪物难度） | 600 日元 | 全垒打低于 7 次 | 全垒打 7 次以上 | 全垒打 9 次以上 |

## 攻略要点



完成前置支线之后走大概 4km 左右就能给七海发送短信。用短信跟七海聊上数次之后就能约她出来见面了。

亲密度 Lv2 的时候要主动发短信给她，而且因为她工作忙所以要多约几次才能约出来。成功约她的话她会说带上闺蜜小由一起，选“好啊”答应。过一会她会发信息过来，然后约到老地方见面，这次约会游玩的内容固定是射飞镖，跟小由比赛，赢了能增加七海的好感度。

亲密度 Lv3 的时候会加了小由的联系方式，她会鼓励八神对七海更主动一些，之后要继续主动发消息联系七海（只要有能发消息的提示就发），到后面会陷入瓶颈，此时可以发消息给小由求支招，选找她商量。之后小由会约八神到玻璃棒厨房见面，见面的时候小由会提出一个主意，选“试试看”。见面结束后就能发消息给七海了，用“拜托七海帮忙调查”为理由约她。邀约成功后去宾馆街见面，进入跟踪模式，跟踪结束后干脆开始了约会。

亲密度 Lv4 的时候继续直接发消息约她，约她之前先学会提升酒量的相关技能（并且让自己在不醉的状态），之后她会答应出来吃完饭，晚上来到剧场前广场见面，约会玩完游戏后记得找个地方坐下来聊天。在酒吧坐下之后，选择拼酒，拼酒阶段在喝醉之前可以不断问问题，从而大幅地提升好感度。

这次约会结束之后，之前跟踪的事情会穿帮。先给七海发个短信，再跟小由说明这件事，然后等一段时间再不断地尝试联系她和小由，最后会约她到剧场前广场老地方见面。到达约定地点之后会收到小由的信息说七海被奇怪的男人拐走了。前往天下一番大街 JUNGLEBOY 的后巷，这时向她说明一切，最后选“我们交往吧”成为恋人。

## 选项攻略

### 亲密度 Lv1

| | |
|---|---|
| **·短信“八神先生非常帅气！！”** | |
| 在那之后还有哪里疼吗？ | +1 |
| 没事真是太好了 | - |
| **·短信“马上就能再回去工作了”** | |
| 不用多休息一下？ | +2 |
| 加油 | +1.5 |
| **·发短信给她** | |
| 现在在做什么？ | - |
| 后来过得好吗？ | +1 |
| **·短信“八神先生现在在做什么？”** | |
| 工作→越早做完工作越好 | +2 |
| 闲着 | - |
| **·短信“有我能做到的事情尽管开口！”** | |
| 那跟我约会 | 可随意选择 |
| 请我吃饭 | |
| **·短信“八神先生什么时候有空？”** | |
| 现在有点…… | - |
| 现在可以 | 约会 |
| **·约会“关于七海”→“七海的工作”** | |
| 这工作感觉多彩多姿 | +1 |
| 感觉很忙 | |
| ├小心别搞坏身体了 | +1 |
| └你是不是工作成瘾？ | - |
| **·约会“关于七海”→“七海的兴趣”** | |
| 我也是 | +1.5 |
| 要不要培养新的兴趣？ | - |
| 感觉很难过 | - |
| **·约会“关于七海”→“七海的年龄”** | |
| 看起来比较年轻 | +1 |
| 和外表差不多 | +1 |
| **·对话“八神的工作有趣吗？”** | |
| 我不知道 | - |
| 很有趣 | +1 |
| **·约会“七海的恋爱观”** | |
| 谈恋爱是件好事 | - |
| 没有错 | +1 |
| **·对话“我觉得我也过得很充实”** | |
| 这样我会很伤脑筋 | +1.5 |
| 你说得很对 | +2 |

### 亲密度 Lv2

| | |
|---|---|
| **·短信“我朋友擅自误会了”** | |
| 这误会很让人开心 | +2.5 |
| 我不在意 | - |
| **·短信“这样我总算心情舒畅多了”** | |
| 下次再出来玩吧 | +2.5 |
| 下次再约会吧 | - |
| **·约会“喜欢的类型”** | |
| 是喔？ | - |
| 这种人确实不多 | +2.5 |
| **·约会“关于七海”** | |
| 感兴趣 | - |
| 非常感兴趣 | +2.5 |
| **·约会“关于小由”** | |
| 七海给我这样的感觉 | - |
| 小由给我这样的感觉 | +2.5 |

### 亲密度 Lv3

| | |
|---|---|
| **·约会“邀请约会让你困扰吗？”** | |
| 如果你觉得困扰的话，抱歉 | +4 |
| 那下次你愿意跟我单独见面吗？ | +3 |
| **·约会“关于调查外遇”** | |
| 我无法理解 | +3 |
| 雄性的本能吧 | |
| ├有比本能更重要的东西 | +3.5 |
| └或许吧 | - |
| **·约会“七海的恋爱观”** | |
| 无言以对 | - |
| 那是很痛苦的回忆 | +3 |

### 亲密度 Lv4

| | |
|---|---|
| **·对话“今天很努力打扮，怎么样？”** | |
| 很可爱 | +0.5 |
| 真漂亮 | +1 |
| **·约会“八神先生现在有女朋友”** | |
| 喝酒 | - |
| 不喝酒 | +0.5 |
| **·约会，喝酒时提的问题** | |
| 已经五年多没交男朋友 | +0.5 |
| 有时候会自己“那个” | +0.5 |
| 做过不可告人的工作 | +0.5 |
| 现在有喜欢的 | |
| ├还好啦 | +0.5 |
| └没有七海的话会很寂寞 | +1.5 |
| 年收入超过 500 万圆 | |
| ├我配不上你吗？ | +1 |
| └能配得上你的男人应该很少？ | - |
| 不擅长做菜？ | |
| ├我也不擅长 +0.5 | |
| └想吃七海亲手做的料理 | +1.5 |
| 喜欢年纪比自己大的男人 | |
| ├那我呢？ | +1 |
| └那我也有机会咯 | +1.5 |
| 以上问题全部问完额外奖励 | +1 |
| **·对话“已经喝不下了”** | |
| 要叫计程车吗？ | +10 |
| 要再去下一间店吗？ | +10 |



# 天音

**认识方式：完成支线案件“再续·即将降临的灾厄是？”**

**约会能去玩的游戏：将棋、射飞镖、博弈场（扑克）**

## 送礼物的反应

| 礼物 | 价格 | 增加好感度 |
|---|---|---|
| 泪珠耳环 | 4000 日元 | +1.5 |
| ★三环一体耳环 | 35000 日元 | +2 |
| 爱心耳环 | 12000 日元 | +1 |
| 黄金狮子耳环 | 15000 日元 | +1.5 |
| 白珍珠耳环 | 25000 日元 | +1.5 |
| 高级爱心耳环 | 9800 日元 | +1 |
| 双星耳环 | 240000 日元 | +1.5 |
| 璀璨心型戒指 | 35000 日元 | +1 |
| 午夜戒指 | 250000 日元 | +1.5 |
| 耀眼花型戒指 | 25000 日元 | +1 |
| 豪华表 | 623000 日元 | +1 |
| 高级表 | 450000 日元 | +1 |
| 标准表 | 50000 日元 | +1 |

## 约会项目提升的好感度

| 项目 | 费用 | 失败 | 成功（+1） | 大成功（+2） |
|---|---|---|---|---|
| 将棋 | - | 八神输了 | - | 八神赢了 |
| 射飞镖 | 400 | 八神输了 | 平手 | 八神赢了 |
| 扑克 | 5 万日元 | 大家都亏了筹码 | 天音的筹码增加了 | 八神的筹码增加了 |

## 攻略要点

亲密度 Lv2 的时候约会结束会到牛游宴吃东西，聊天结束时会遇到京滨同盟的阪木叶到店内吃霸王餐。之后的选项决定是否会发生战斗，选“帮助金先生”→“你会遭食物之神的天谴哦？”可以避免战斗。

Lv5 天音会约八神出来到事务所见面，但是回到事务所之后，找八神的却是牛又组的人，他们给八神 200 万现金要求八神别在跟天音见面，选“不能答应”。剧情之后，主动给天音发两次短信，内容随意，但是对方不会回复。再隔一段较长的时间之后可以再给她发短信，选“你都没回消息，还好吗？”这时会收到回复，并且约她出来见面。



去老地方保龄球馆见面，这次约会的内容可以随便选，其他选项选过之后再选“不要见面比较好”。约会结束后会收到天音的告白，选 YES 就能成为恋人。






## 选项攻略

### 亲密度 Lv1

| | | |
|---|---|---|
| ·短信“我从来没碰过你这样的人，真的非常高兴” | | |
| 从一开始就相信你 | +1 | |
| 一开始还是半信半疑 | +1.5 | |
| ·短信“我们搭档得还不错呢” | | |
| 对啊 | +1 | |
| 没兴趣搭档 | - | |
| ·约会“关于天音” | | |
| 算是有兴趣 | - | |
| 很有兴趣 | +1.5 | |
| ·约会“关于灾厄之影” | | |
| 那样能赚钱吗？ | - | |
| 就像志工那样吗？ | +1.5 | |
| ·约会“天音的烦恼”（未解锁） | | |
| 你要不要更重视自己一点？ | +2 | |
| 实在太伟大了 | +1.5 | |
| ·对话“八神先生真好” | | |
| 我不是对谁都好啊 | +1.5 | |
| 我对女生都很好 | - | |
| ·约会“天音的烦恼”（解锁后再问） | | |
| 应该在委婉一点 | +1.5 | |
| 从内容来看是无可奈何 | - | |
| ·对话“谢谢你相信我” | | |
| 我相信天音的能力 | +1 | |
| 毕竟都陪你出来了 | - | |

### 亲密度 Lv2

| | | |
|---|---|---|
| ·短信“下次再联络” | | |
| 下次再去约会吧 | +1.5 | |
| 希望一切尽早结束 | - | |
| ·短信“最后他总算相信了” | | |
| 那真是太好了 | +1 | |
| 这是天音小姐的实力啊 | +1.5 | |
| ·短信“把灾厄之牛引出来吧” | | |
| 我知道了 | 约会 | |
| 我现在正在忙 | - | |
| ·对话“诶？不是的？” | | |
| 她是我女朋友 | +1 | |
| 她是我朋友 | - | |
| ·约会“天音的年龄” | | |
| 20 几岁？ | +1.5 | |
| 30 几岁？ | - | |
| 其实 40 岁 | - | |
| ·对话“剩下确切的数字” | | |
| 24 | - | |
| 27 | +1.5 | |
| 29 | - | |
| ·约会“最近的工作” | | |
| 那还真是辛苦啊 | +1.5 | |
| 这样啊 | - | |
| ·对话“八神是第一个愿意听我说甚至付诸行动的人” | | |
| 这样啊 | - | |
| 我也想帮助别人 | +1.5 | |

### 亲密度 Lv3

| | | |
|---|---|---|
| ·短信“今天过得很开心” | | |
| 牛的灾厄没关系吗？ | - | |
| 我也是 | +1 | |
| ·短信“记得我之前提过听信了我的灾厄之相警告的大叔吗？” | | |
| 出现“刀的灾厄”之相的人吗？ | +1.5 | |
| 纵火犯吗？ | - | |
| 谁啊？ | - | |
| ·短信“那我们可以见个面吗？” | | |
| 是邀我去约会啊 | 约会 | |
| 我现在正在忙 | - | |
| ·约会“关于约会” | | |
| 很开心啊 | +2 | |
| 当然啊 | +1.5 | |
| ·约会“跟你道谢的大叔” | | |
| 你自己去没问题吗？ | +2 | |
| 有点嫉妒耶 | +2 | |
| ·约会“赞助者的身分” | | |
| 黑道老大 | +2 | |
| 棒球选手或教练 | - | |
| 节目制作人 | - | |

### 亲密度 Lv4

| | | |
|---|---|---|
| ·短信“毕竟是极道嘛” | | |
| 客人是极道，没问题吗？ | +2.5 | |
| 感觉天音小姐也会有危险 | +2 | |
| ·短信“这次我一定会把牛引出来！” | | |
| 我知道了 | 约会 | |
| 我现在正在忙 | - | |
| ·约会“以后的事” | | |
| 以后还想见面 | +2.5 | |
| 赞成天音 | +2 | |
| ·约会“赞助者” | | |
| 因为天音小姐很有魅力 | +2.5 | |
| 我很担心 | +2 | |

# 奖杯攻略

| 奖杯总数 | 47 | 铜杯 | 38 | 银杯 | 4 | 金杯 | 4 | 白金 | 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

| | |
|---|---|
| 白金难度 | 4/10 |
| 白金所需时间 | 约80小时 |
| 在线奖杯 | 无 |
| 最少通关次数 | 2 |
| 有无可能错过的奖杯 | 有 |
| 奖杯BUG或事故 | 无 |
| 硬件需求 | 无 |

## 白金路线

首先要说明本作的白金最少要通关两周目，而且主线中存在会错过的奖杯。所以第一周目要注意两件事，第一是注意主线几个隐藏奖杯的解锁条件，第二是注意每个活动调查模式中把场景中的猫咪找出来。争取在第一周目把这些会错过的奖杯都解锁了。主线中有会错过的奖杯，但是支线和角色挑战任务反而没有会错过的，因此支线和角色挑战任务在主线中能做就做，没做完的可以通关之后读取通关存档进入漫游模式慢慢补完。

当漫游模式中把其他支线奖杯解锁差不多了，八神的能力也全部强化完成了之后，继承漫游模式的存档开二周目选 EX HARD 难度，把 EX HARD 难度通关即可白金。




### 终极侦探（白金）
**解锁条件** 获得所有奖杯

### 第一份调查报告（铜杯）
**解锁条件** 向爱赌马的侦探拿到债款

### 调查报告1（铜杯）
**解锁条件** 完成Chapter2

### 秘密报告书1“我能翻一倍”（铜杯）
**解锁条件** 将在L'Amant取得的筹码增加1倍
**获得方法** 时机在第二章进入鲤鱼夫人之后。

### 调查报告2（铜杯）
**解锁条件** 完成Chapter4

### 秘密报告书2“彻底观察”（铜杯）
**解锁条件** 彻底观察寺泽的全身上下
**获得方法** 时机在第五章调查病房的时候。

### 调查报告3（铜杯）
**解锁条件** 完成Chapter6

### 秘密报告书3“隐藏的才华”（铜杯）
**解锁条件** 潜入公关俱乐部时，接待客人表现十分优秀
**获得方法** 时机第七章纱织小姐进入公关俱乐部后。

### 调查报告4（铜杯）
**解锁条件** 完成Chapter8

### 秘密报告书4“暗号是”（铜杯）
**解锁条件** 一次就正确回答出猜单双赌场的暗号
**获得方法** 时机在第八章进入羽村所在的地下赌场时。

### 调查报告5（铜杯）
**解锁条件** 完成Chapter10

### 秘密报告书5“英雄总是姗姗来迟”（铜杯）
**解锁条件** 在剩下不到10秒时拯救杉浦脱离险境
**获得方法** 时机在第十二章官绅宾馆内的战斗拯救杉浦时。

### 调查报告6（铜杯）
**解锁条件** 完成Chapter12

### 秘密报告书6“这就是证据”（铜杯）
**解锁条件** 从头到尾正确地向法官提出适当证据
**获得方法** 时机在最终章法庭辩护时。

### 全体工作人员向您致谢（银杯）
**解锁条件** 完成主线故事，感谢您的游玩

### 名侦探（金杯）
**解锁条件** 以EX HARD难度完成主线故事

### 支线案件10（铜杯）
**解锁条件** 完成10个支线案件

### 支线案件30（铜杯）
**解锁条件** 完成30个支线案件

### 称霸支线案件（金杯）
**解锁条件** 完成所有支线案件

### 好友10（铜杯）
**解锁条件** 交到10名好友

### 好友30（铜杯）
**解锁条件** 交到30名好友

### 派对王子（银杯）
**解锁条件** 交到50名好友

### 走起桃花运（铜杯）
**解锁条件** 收到女性好友告白

### 桃花滚滚来（铜杯）
**解锁条件** 收到2名女性好友告白

### 铜杯（铜杯）
**解锁条件** 收到4名女性好友告白

### 初级技能（铜杯）
**解锁条件** 习得30个技能

### 中级技能（铜杯）
**解锁条件** 习得60个技能

### 称霸技能（铜杯）
**解锁条件** 习得所有技能

### KAMGO商店任务5（铜杯）
**解锁条件** 完成5间KAMGO商店任务

### KAMGO商店任务10（铜杯）
**解锁条件** 完成10间KAMGO商店任务

资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 深度特攻 WALKTHROUGH



### 称霸KAMGO商店任务
银杯

**解锁条件** 完成所有KAMGO商店任务

### KAMGO成就任务10
铜杯

**解锁条件** 完成10个KAMGO成就任务

### KAMGO成就任务30
铜杯

**解锁条件** 完成30个KAMGO成就任务

### 称霸KAMGO成就任务
银杯

**解锁条件** 称霸所有KAMGO成就任务

### 采买专员
铜杯

**解锁条件** 在惠比寿屋累计出售100个道具

### 购物中毒
铜杯

**解锁条件** 累计购物100次

### 飞天侦探
铜杯

**解锁条件** 无人机累计操作时间超过60分钟

### 身历其境的飞行
铜杯

**解锁条件** 以无人机的第一人称模式连续飞行60秒

### 野猫搜查专家
铜杯

**解锁条件** 在主线故事的搜查模式中找到所有野猫

**获得方法** 主线一共有12只野猫要找，因为猫只会在活动调查模式中出现，所以如果错过了是无法补救的。

### 补给物资
铜杯

**解锁条件** 在KAMURO OF THE DEAD中累计获得50次回复体力道具和炸弹

### 无人机冠军
铜杯

**解锁条件** 在D联赛的所有赛事中获得冠军

### 无人机爱好者
铜杯

**解锁条件** 获得所有无人机零件

### 骰神
铜杯

**解锁条件** 完成VR双六：DiQ的所有赛程/所有规则

### 游戏玩家
铜杯

**解锁条件** 游玩所有大型机台游戏

### 神室町的顶点
金杯

**解锁条件** 在支线案件“最后的委托”战胜挑战八神的人物

### 富冈姐亲手做的料理
铜杯

**解锁条件** 品尝所有富冈姐亲手做的料理

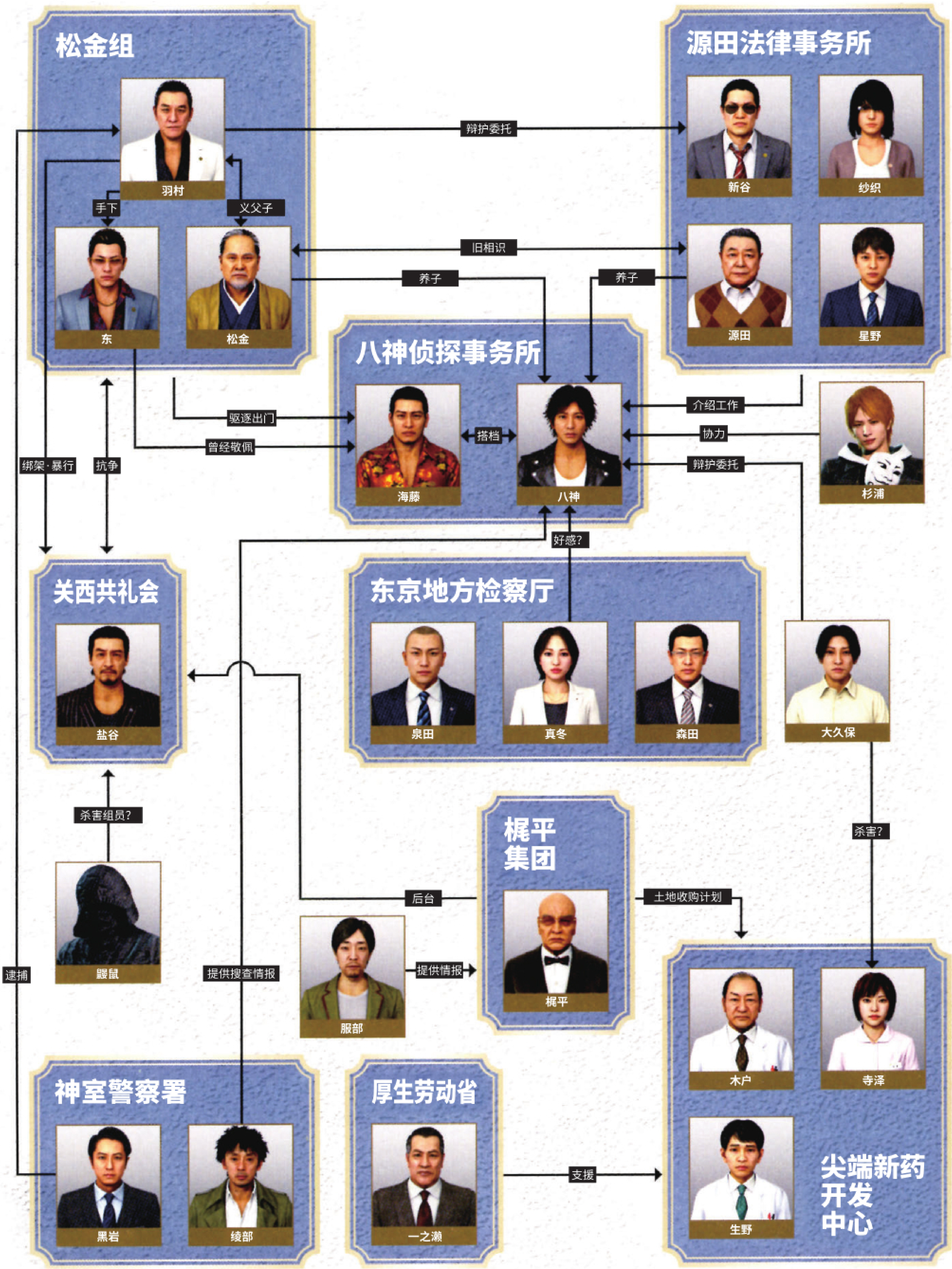
### 完全称霸KAMGO
金杯

**解锁条件** KAMGO完成度达到100%，厉害！




资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

# 人物关系图


松金组
羽村
东
松金
手下
义父子
源田法律事务所
新谷
纱织
源田
星野
辩护委托
旧相识
养子
养子
八神侦探事务所
海藤
八神
搭档
驱逐出门
曾经敬佩
介绍工作
协力
辩护委托
杉浦
绑架·暴行
抗争
好感?
关西共礼会
盐谷
东京地方检察厅
泉田
真冬
森田
大久保
杀害组员?
鼹鼠
梶平
集团
梶平
后台
土地收购计划
杀害?
服部
提供情报
逮捕
提供搜查情报
神室警察署
黑岩
绫部
厚生劳动省
一之濑
支援
木户
寺泽
生野
尖端新药
开发
中心

# ACE COMBAT 7

## SKIES UNKNOWN



对于期待了许久的玩家来说，回归初心、返璞归真的《皇牌空战 7 未知天际》尽管有着不少让人一言难尽的问题，但依然是一款足以让人享受到系列独特空战体验的游戏。剧情和关卡中大量出现的历代要素也足以刷一波粉丝的情怀，在本期《Playstation 专门志 Pro》中，我们也将为各位提供本作的详解攻略资料，希望能够帮助每一位玩家成为真正的 Ace of Aces。

文 水无月　美编 Juxi

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | PS4 | |
| 皇牌空战7 未知天际 | | | BNEI | |
| ACE COMBAT 7 SKIES UNKNOWN | | | 射击 | 中文版 |
| 2019年1月17日 | 本地1人、在线2～8人 | | 对应PS VR | |
| 售价为489港币 | | | | |

ACE COMBAT 7:SKIES UNKNOWN & © BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
©DigitalGlobe, Inc. All Rights Reserved.
All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, aircraft, models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners, and used with such permissions.

# 操作

作为一款空战射击游戏，“《皇牌空战》系列”的操作一向以简便易于上手而为人称道，本作在操作方面一如既往地为玩家提供了标准模式（STANDARD）和专家模式（EXPERT）这两种操作，而同时在键位上也针对老玩家和新手的习惯区别，对很多操作都提供了 TYPE A 和 TYPE B 两种设置（如 TYPE A 下按触控板为切换雷达地图比例，而 TYPE B 下则是切换武器，游戏的默认操作是 TYPE A），玩家们可以在主菜单中的 OPTION 中，选择 Flight System 来对各项进行设置，而在本攻略中我们将主要以 TYPE A 操作方式进行说明介绍。另外在操作选项里的机首操作部分：默认 Normal 为按下使机首上仰，按上使机首下降；不习惯的玩家可以选择 Inverted 使上下反转。



## 标准模式按键设置

| 按键 | 用途 |
|---|---|
| ○ | 发射导弹及特殊武器 |
| △ | 切换目标 |
| □ | 在导弹和特殊武器之间切换 |
| × | 发射机炮 |
| L1 | 机首左平移 |
| R1 | 机首右平移 |
| L2 | 减速 |
| R2 | 加速 |
| 左摇杆往上 / 下 | 下降 / 抬起机首 |
| 左摇杆往左 / 右 | 向左侧 / 右侧回旋飞行（标准操作模式）、飞机向左侧 / 右侧翻滚（专家操作模式） |
| L2+R2+ 左摇杆 | High G 机动 |
| L3+R3 | 向背后发射热焰弹 |
| 旋转右摇杆 | 旋转摄像机镜头 |
| L1+R1 | 自动驾驶（将机体校正至水平方向） |
| R3 | 切换视角模式（飞机追尾 /HUD/ 座舱三种） |
| Option | 开启菜单 |
| 触控板 | 切换雷达地图比例 |
| 方向键 | 多人游戏时选择并发送简易信息 |



### ■关于专家操作模式（Expert）

专家模式和标准模式的最大区别，在于专家模式下向左 / 右推动左摇杆为让战机在不改变机首方向的情况下做出水平侧翻的动作，且不会自动恢复到水平状态。也就是说只要玩家愿意，专家模式下可以让飞机全程以垂直于地面 90°的侧翻状态下进行飞行，而向左 / 右进行回旋飞行的操作，也要控制飞机先向左 / 右进入侧翻状态，再推动左摇杆向上 / 下来改变机首朝向（水平飞行时推动摇杆向上为机首朝下，向左 90°侧翻时左摇杆向下就变成了向左侧回旋飞行）。这一操作模式初看比起标准模式要更难控制，然而一旦熟练掌握飞机的侧翻之后，便能大幅度降低在山地 / 城市等复杂场景中撞地或撞击建筑物的风险，在攻略 14 关穿越峡谷或是 20 关钻轨道电梯时，相信玩家会有更深的感受。



### ■防碰撞设置

对于很多初次接触本系列的玩家来说，因为控制不好飞机速度而坠地或是撞击建筑物，是导致任务失败 Game Over 的常见情况，因此强烈建议在游戏设置里将“减轻碰撞地面造成的伤害”这一开关打开，这样只要不是 90°状态下直接撞击地面或建筑物，玩家的战机就不会坠毁而只会造成 20% 伤害（未打开设置的情况下 90°撞击直接坠毁，一般性擦碰是 99% 损伤），在攻略游戏时会少很多事故死的状况，不过相对而言游戏的刺激程度也下降了不少。此外注意即使打开了这一开关也不能在空中和敌方战机直接碰撞，否则依然会导致玩家的战机坠毁。



# 界面解说

本作的战斗界面提供了飞机追尾式、HUD 式和座舱式三种模式，下面以追尾式界面为例为大家介绍一下本作界面上的各种提示

①剩余时间
②得分
③击破当前目标的得分
④无线电通话讯息
⑤敌方目标及 TGT 标志
⑥飞机速度
⑦飞机高度
⑧雷达地图
⑨武器残弹（从上至下为机炮、常规导弹、特殊武器、热焰弹）
⑩机体受伤状况






### ■关于 TGT

TGT 标志是关卡中玩家必须要击破的目标的提示，在各个关卡中只有将有 TGT 标志的敌方目标全部击破后才能让剧情进入下一阶段。

### ■关于机体受伤状况

机体的受伤状况以百分比显示，超过 50% 的情况下机体图示会变黄，而超过 80% 后机体图示会变红，若机体在装备了自动灭火装置并且受伤超过 50% 后，在一段时间内没有受到攻击的话，伤害会恢复到 50%。

### ■附：HUD 式界面及座舱界面

另外在 VR 模式下，操作界面强制为座舱界面，玩家可以充分体验到作为战斗机驾驶员的临场感（同时操作模式强制为专家模式）




# 机体·武器篇

来自世界各国的丰富多彩的战机是构成“《皇牌空战》系列”的核心要素。在本篇中，我们将为大家介绍关于本作机体开发、性能、插件及武器等各种资料及心得。

## 机体开发树（Aircraft Tree）

本作获取新机体、特殊武器以及强化插件的途径仍然为传统的消费资金（MRP）来解锁，无论是游玩单人战役模式还是多人模式均能积攒 MRP。不过本作采用了类似《无限》中的科技开发树的形式，玩家必须先解锁前置内容，才能进一步进行后续开发。途中还会出现不同的分支供玩家选择。开发树分为两大部分：常规开发树和多人专用开发树，常规开发树在完成战役中的剧情模式第 1 关后开放，可以解锁新机体及其所对应的特殊武器，以及各种插件的 Lv1 等级，总体来讲常规开发树有三个大分支：上方的路线为美系战机，最终机体为 YF-23；中间路线为美系战机 + 欧系战机，最终机体为 F-22A；下方的路线为苏系战机，最终机体为 Su-57。在通关后还能解锁隐藏的原创战机 X-02S，不过需要 2000000MRP。

在常规开发树下方还有一大片多人专用开发树，最初是无法进行开发的，玩家必须至少游玩过一次多人游戏模式后才开放，多人游戏专用的插件开发项目为常规开发树中插件的强化版本以及一些多人游戏特殊插件，多人专用开发树下解锁的插件均只能在多人模式下使用，也就是说战役模式玩家只能使用各种 Lv1 的插件（以及紧急灭火装置和女王大改造这两种只有战役模式可以装备的插件），而多人模式则可以使用更高级别的插件以及一些多人模式专用插件（如增加在多人模式下获得 MRP 数量的插件）。




资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

## ■推荐解锁路线及机体

本作的机体数量比前几作有所增加，共 29 种，依然分为三大类：对空战斗机（Fighter）、对地攻击机（Attacker）、兼具对空对地功能的多用途战斗机（Multirole），由于 YF-23 性能略逊，本作最强战机就是美系的 F-22A、苏系的 Su-57 以及原创的 X-02S。综合来讲美系战机在性能方面拥有更好的平衡性和稳定性，同时多用途战斗机种类更多，而苏系战机性能则偏向某一方面极端化。当然每一位“《皇牌空战》系列”的老玩家都肯定有一套自己的审美标准和兴趣，不过对于新玩家来讲，一周目游戏时资金有限，还是建议尽量解锁多用途战斗机为主，以适应各种场合下的战斗。推荐玩家先解锁欧系的 Gripen E（拥有较高的速度，在空战追击敌机时拥有优势），之后继续开发出平衡性优秀的 Typhoon 及对地特化型的 A-10C，Typhoon 是足以使用到终盘的过渡型机体，这跳线还可以解锁泛用性很强的强化常规导弹的插件。并以 F-22A 作为一周目最终目标。F-22A 本身拥有优秀的机动性和稳定性，QAAM 是最适合应付大多数空战的特殊武器之一，而其独有的对地武器 XSDB 在不少对地关卡中也能起到很好的效果。



▲ F-22A 是几种最终机体中最适合新手使用的

TIPS　一周目推荐机体解锁路线：F-14D&Mirage2000-5→A-10C&Gripen E→Typhoon→F-35C→F-22A
另外一台最强战机 Su-57 拥有激光炮特殊兵器 PLSL，连续命中敌方目标的情况下能够造成巨大伤害，但是由于无法锁定必须手动瞄准，能否发挥出效果则视操作者技术而定，属于较为上级者向的机体。

## ■隐藏原创战机 X-02S

“《皇牌空战》系列”每一作登场的原创战机都是非常吸引玩家目光的要素，不过本作目前为止玩家除了 X-02S 外尚无法获得其原创战机（日后 DLC 会追加新的原创机）。X-02S 拥有顶级的对空火力和高机动性，特殊武器配置为 4AAM 及 LASM，泛用性很强，除此以外还有强力的电磁炮特殊武器 EML，是本作最强机体之一。解锁方法是战役通关一次后出现在机体开发树的最右侧，解锁需要 2000000MRP。



## ■关于插件

本作沿袭了掌机作品《ACX》开创的插件系统，玩家的机体可以安装多种强化插件以提升性能。插件同样须在开发树中花费 MRP 解锁，共分 3 类：机体（BODY）、武装（ARM）、电子（MISC），机体插件主要强化机体的运动、耐久等基础性能；武装插件则提升各种武器的威力、射程、搭载量、导引性能等，要注意常规导弹和特殊武器中的导弹、炸弹等被视为不同种类的武器，提供强化的插件也是不同的，大家需要仔细看清插件的说明（是强化常规导弹、特殊导弹武器还是炸弹武器）。而电子插件则有诸如强化反隐形能力、机炮自动发射和校正命中、锁定时减轻云雾干扰等各种各样的效果。此外每一种插件都有对应的容量，各台机体对这三类插件装备的容量上限都不同，且每台机体最多只能装备 8 个插件。






## ■附 1：全部机体性能一览

| 名称 | 种类 | SPD | MOB | STA | ATA | ATG | DEF | 常规武器 | 特殊武器 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| F-14D | 对空战斗机 | A | D | D | B | D | D | 导弹（84 发）/ 热焰弹（5 发） | LAAM（12 发）/GPB（14 发）/8AAM（24 发） |
| F-15C | 对空战斗机 | S | C | C | A | E | C | 导弹（104 发）/ 热焰弹（4 发） | SASM（22 发）/4AAM（28 发）/PLSL（400 发） |
| F-15J | 对空战斗机 | S | C | C | A | F | C | 导弹（104 发）/ 热焰弹（4 发） | HCAA（50 发）/SAAM（20 发）/QAAM（12 发） |
| F16-C | 对空战斗机 | B | D | D | C | D | E | 导弹（70 发）/ 热焰弹（5 发） | 4AAM（16 发）/GPB（10 发）/SASM（14 发） |
| MIG-21 | 对空战斗机 | B | D | E | C | D | F | 导弹（62 发）/ 热焰弹（6 发） | MGP（3600 发）/RKT（16 发）/SAAM（12 发） |
| MIG-29A | 对空战斗机 | A | D | D | B | D | D | 导弹（62 发）/ 热焰弹（6 发） | HPAA（16 发）/LAGM（14 发）/4AAM（24 发） |
| Su-33 | 对空战斗机 | A | C | C | B | D | C | 导弹（98 发）/ 热焰弹（4 发） | HVAA（16 发）/LASM（16 发）/EML（22 发） |
| Su-35S | 对空战斗机 | A | A | A | A | D | A | 导弹（126 发）/ 热焰弹（3 发） | LAAM（24 发）/6AAM（42 发）/LASM（20 发） |
| Su-57 | 对空战斗机 | S | S | S | S | D | A | 导弹（140 发）/ 热焰弹（3 发） | 4AAM（44 发）/GPB（28 发）/PLSL（650 发） |
| Typhoon | 对空战斗机 | A | B | B | B | C | B | 导弹（112 发）/ 热焰弹（4 发） | LAAM（20 发）/8AGM（24 发）/HCAA（60 发） |
| YF-23 | 对空战斗机 | S | A | A | A | D | A | 导弹（124 发）/ 热焰弹（3 发） | HVAA（24 发）/4AAM（40 发）/UGB（34 发） |
| MiG-31B | 对空战斗机 | S | D | C | A | D | C | 导弹（96 发）/ 热焰弹（4 发） | LAAM（16 发）/SAAM（18 发）/PLSL（350 发） |
| Su-30M2 | 对空战斗机 | A | B | B | A | D | B | 导弹（112 发）/ 热焰弹（4 发） | HPAA（20 发）/8AGM（24 发）/4AAM（32 发） |
| Su-37 | 对空战斗机 | A | B | C | A | D | B | 导弹（110 发）/ 热焰弹（4 发） | HPAA（20 发）/4AAM（32 发）/TLS（20 发） |
| F-22A | 对空战斗机 | A | S | S | S | D | A | 导弹（136 发）/ 热焰弹（3 发） | QAAM（18 发）/XSDB（48 发）/8AAM（20 发） |
| X-02S | 对空战斗机 | S | S+ | A | S+ | C | S | 导弹（146 发）/ 热焰弹（2 发） | 4AAM（52 发）/LASM（24 发）/EML（30 发） |
| A-10C | 对地攻击机 | F | D | B | F | A | C | 导弹（64 发）/ 热焰弹（5 发） | UGB（40 发）/RKT（40 发）/4AGM（44 发） |
| Su-34 | 对地攻击机 | B | B | B | C | S | B | 导弹（112 发）/ 热焰弹（4 发） | SFFS（30 发）/HCAA（48 发）/4AGM（32 发） |
| F-15E | 多用途战斗机 | A | B | B | B | C | B | 导弹（114 发）/ 热焰弹（4 发） | 6AAM（30 发）/SFFS（30 发）/TLS（20 发） |
| F-2A | 多用途战斗机 | B | C | C | B | C | D | 导弹（88 发）/ 热焰弹（5 发） | LASM（14 发）/HVAA（14 发）/RKT（20 发） |
| FA-18F | 多用途战斗机 | B | C | C | B | D | C | 导弹（98 发）/ 热焰弹（4 发） | QAAM（10 发）/LASM（16 发）/EML（22 发） |
| F-35C | 多用途战斗机 | A | A | A | S | B | A | 导弹（124 发）/ 热焰弹（3 发） | SOD（24 发）/4AAM（36 发）/8AGM（32 发） |
| F-104C | 多用途战斗机 | A | E | E | C | D | F | 导弹（64 发）/ 热焰弹（6 发） | SAAM（12 发）/GRKT（20 发）/HPAA（12 发） |
| Rafale M | 多用途战斗机 | A | B | B | B | C | B | 导弹（114 发）/ 热焰弹（4 发） | HCAA（60 发）/LACM（16 发）/LAAM（20 发） |
| Gripen E | 多用途战斗机 | A | C | C | C | D | D | 导弹（96 发）/ 热焰弹（5 发） | SASM（18 发）/6AAM（24 发）/LACM（14 发） |
| Su-47 | 多用途战斗机 | A | B | B | B | C | B | 导弹（114 发）/ 热焰弹（4 发） | SAAM（24 发）/UGB（30 发）/QAAM（14 发） |
| Su-30SM | 多用途战斗机 | A | A | A | A | B | A | 导弹（126 发）/ 热焰弹（3 发） | 6AAM（12 发）/QAAM（16 发）/LAGM（20 发） |
| Mirage2000-5 | 多用途战斗机 | B | C | D | B | D | D | 导弹（86 发）/ 热焰弹（5 发） | GPB（16 发）/4AAM（24 发）/LASM（14 发） |
| F-4E | 多用途战斗机 | A | E | E | C | D | F | 导弹（66 发）/ 热焰弹（6 发） | UGB（18 发）/LAGM（10 发）/SASM（12 发） |

注：SPD= 速度、MOB= 机动性、STA= 稳定性、ATA= 对空火力、ATG= 对地火力、DEF= 耐久

## ■附 2：全部特殊武器性能一览

| 名称 | 类型 | 性能 | 缺点 | 搭载机体 |
|---|---|---|---|---|
| 4AAM | 对空武器 | 可锁定最多 4 架敌机的对空导弹 | 无 | F-15C、F16-C、MiG-29A、YF-23、Su-57、Su-30M2、Mirage2000-5、F-35C |
| 6AAM | 对空武器 | 可锁定最多 6 架敌机的对空导弹 | 无 | Su-35S、F-15E、Gripen E、Su-30SM |
| 8AAM | 对空武器 | 可锁定最多 8 架敌机的对空导弹 | 无 | F-14D、F-22A |
| SASM | 对空武器 | 半自动锁定空对空导弹，可通过爆炸波及敌人，对高机动性敌机有效 | 在对空武器中射程较短 | F-15J、MiG-31B |
| SAAM | 对空武器 | 半自动锁定空对空导弹，威力较高且射程远 | 需要手动把控，发射后会处于暂时无防备状态 | F-15J、MiG-31B、Su-47 |
| HPAA | 对空武器 | 威力巨大的对空导弹 | 导引能力较弱，填装时间长 | MiG-29A、Su-30M2、Su-37、F-104C |
| HVAA | 对空武器 | 飞行速度较高的对空导弹 | 无 | YF-23、F-2A |
| LAAM | 对空武器 | 射程超长的对空导弹 | 导引能力较弱 | F-14D、Su35S、MiG-31B、Typhoon、Rafale M |
| HCAA | 对空武器 | 搭载量较大，连续攻击时命中精度会提高的对空导弹 | 射程较短 | F-15J、Su-34、Rafale M、Typhoon |
| QAAM | 对空武器 | 导引性能最强的对空导弹，在对战高机动性的 BOSS 时能够最大限度发挥效果 | 射程略短 | F-15J、F-22A、FA-18F、Su-47 |
| GRKT | 对地武器 | 导引能力较强的对地火箭弹 | 无 | F-104C |
| RKT | 对地武器 | 无导引能力，需要手动调整攻击位置的对地火箭弹，攻击范围较大 | 对命中精度要求较高 | A-10C |
| GPB | 对地武器 | 对地导引型导弹，攻击范围小但火力强 | 搭载量低 | F-14D、F-16C、Su-57、Mirage2000-5 |
| LASM | 对地武器 | 对战舰特化型导弹，命中战舰核心部位时能够一击摧毁 | 用于攻击地面单位时导引能力会下降 | F-2A、FA-18F、Mirage2000-5 |
| LAGM | 对第武器 | 长距离射程对地导弹，可以在对空火力射程范围之外进行攻击，也可以用来攻击战舰 | 无 | MiG-29A、Su-30SM |
| SFFS | 对地武器 | 在目标上空触发小型炸弹连续爆炸的无导引型子母炸弹，可以形成大范围的爆炸 | 无 | Su-34 |
| SOD | 对地武器 | 飞到锁定目标的途中可以连续投下小心炸弹的导引型子母炸弹 | 对导弹飞行轨迹预判的要求较高 | F-35C |
| UGB | 对地武器 | 在地面造成大范围爆炸的炸弹 | 射程较短 | YF-23、A-10C |
| 4AGM | 对地武器 | 可以同时锁定最多 4 个地面目标的对地导弹 | 无 | A-10C、Su-34、Su-30M2 |
| 8AGM | 对地武器 | 可以同时锁定最多 8 个地面目标的对地导弹 | 无 | F-35C、Typhoon |
| XSDB | 对地武器 | 可以确保同时摧毁最多 4 个地面目标的诱导型炸弹，搭载量高于 4AGM 且填装时间较短 | 无 | F-22A |
| MGP | 特殊武器 | 能够发射额外追加的机关跑，在和敌机的近距离战斗以及扫荡地面目标时都非常有效 | 搭载量只有 3600 发 | MiG-21 |
| PLSL | 特殊武器 | 在对空和对地战斗中都可以发挥强大威力的激光炮，发动攻击的方式为一发发断续射击 | 操作方面和机炮类似 | F-15C、Su-57、MiG-31B |
| TLS | 特殊武器 | 可以长时间对敌方目标集中照射的高威力激光炮，照射时间越长威力越大 | 在发动攻击时自身也不能调整方向，容易被敌人袭击 | Su-37、F-15E |
| EML | 特殊武器 | 对空对地两用的超长射程电磁炮 | 无法锁定，对玩家预判瞄准能力要求较高 | Su-33、FA-18F |

# 空战技巧介绍

这一部分将为大家介绍一些本作的基本操作和战斗技巧，以帮助各位快速熟悉本作的战斗系统。而具体到各个关卡的攻略技巧和要点的话，我们在后文的流程攻略中会为大家进一步解析。

## 控制飞机的速度

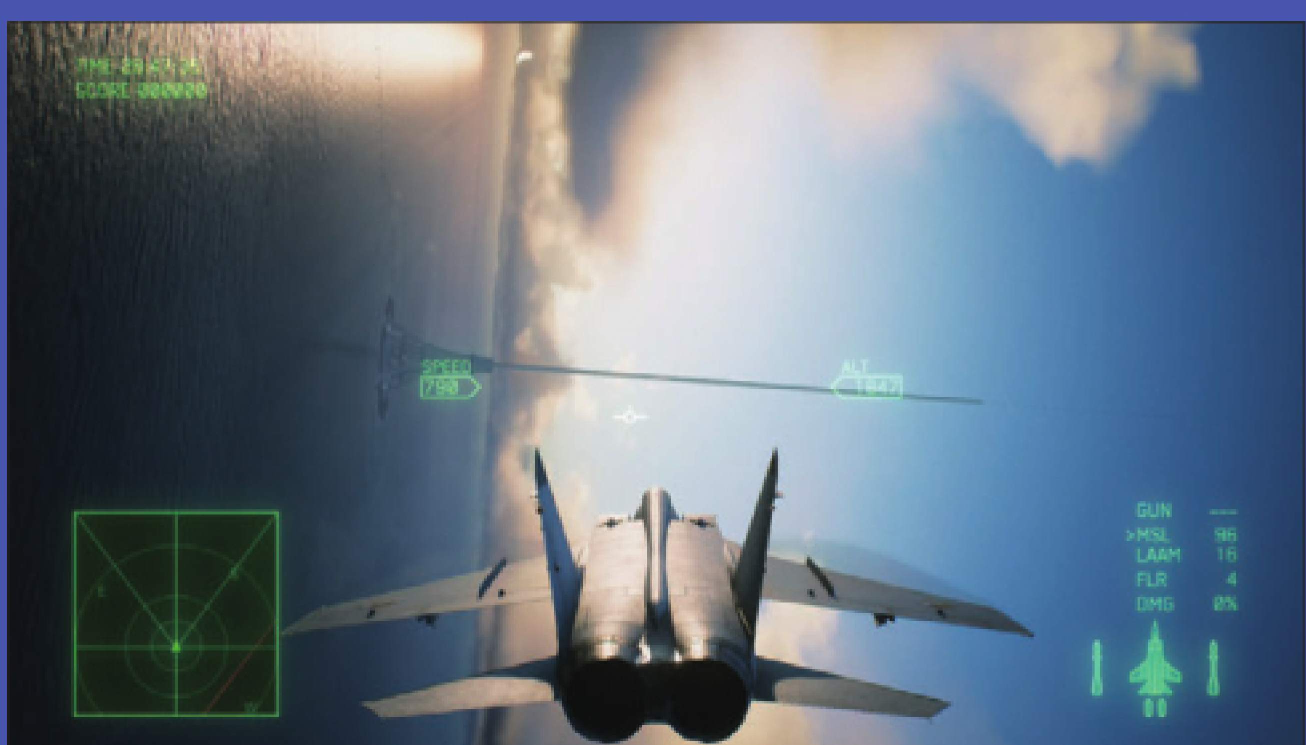
对于飞机速度的把控是“《皇牌空战》系列”入门的必修课，许多初次接触本作的玩家常常会犯的错误就是无论加速还是减速，一旦按下就会按按住不放，结果要么来不及反应会撞山或是建筑物，要么减速到死导致进入失速状态。事实上除了赶路或者回避敌机攻击之外，在大多数的战斗场合，飞机的速度都不需要很快，和敌机缠斗时需要根据和敌机的距离以及对方的速度，控制好自身速度，保持和对方匀速或略快就好，而对地攻击时需要尽量减速（大概 500 甚至更低为佳），低速状态下能够得到更多的切换目标以及攻击的时间。

另外，机体速度低于 200 左右时就会进入失速状态（画面会有 Stall 的警告），此时机体失控，机首自动下坠，必须立即加速才能让机体恢复控制。


■机体速度过低时会有失速警告

### ■ High G 机动

在《皇牌空战 6》中出现的 High G 机动在本作继续大放光彩，这一操作相当于在飞机在空中的急刹车转弯，操作方法为同时按下 L2+R2 的情况下推动左摇杆（TYPE A），此时飞机速度会急速下降同时转向速度会大幅度提升，是玩家追击反方向的敌机或是对地攻击完毕后离开，并迅速进入俯冲发动第二轮攻击的必备技巧。由于 High G 机动时飞机速度下降很快，要留意不要让机体进入失速，一旦进入失速要立即按加速恢复正常飞行。



### ■过失速机动

此外，本作有着“过失速机动”这一高难度隐藏操作技巧，可以让玩家通过故意进入失速状态来制造极限急速回旋机动，以躲避敌人攻击。以 Su-47 为例，大致方法为按住 L2 减速至 500 以下后放开 L2，接着同时按住 L2+R2 并往上推动摇杆发动 High G 机动，就有可能触发过失速机动。但由于各种机体性能差异，操作细节上会有微妙的不同，其他机体各位可以慢慢摸索。



## 攻击的技巧

### ■锁定

本作的锁定设置与往作相比略有不便，按△键切换目标时会优先切到 HUD 中央指示标志附近的敌方目标，同时会将其周围 4 个最近的目标设置为切换锁定备选（会出现 NEXT 标记），之后玩家继续按△键切换时会优先切换到锁定备选目标上，在战斗中出现大量可锁定目标（如迎击军械巨鸟时）的情况下需要熟练掌握这一功能。此外当玩家战机高度过高时，地面目标因为距离过远，目标框将不会显示在 HUD 里，攻击地面目标时需要尽量降低高度。

目标框为虚线的敌方目标，意味着其被障碍物遮挡，我方的攻击是无法直接命中的，因此要击破这类目标必须换个角度，从另一个方向攻击才行。本作的云层对导弹的飞行轨迹有严重的干扰效果，因此敌机躲藏于云层中时目标框同样为虚线，可以装备减轻云层对导弹干扰的插件来攻击敌人。

此外，如半自动导弹 SAAM，电磁炮 EML 等无法锁定，需要手动瞄准的武器虽然上手难度较高，但一旦使用熟练了其效率会高于自动化锁定武器，在某些关卡会有奇效。

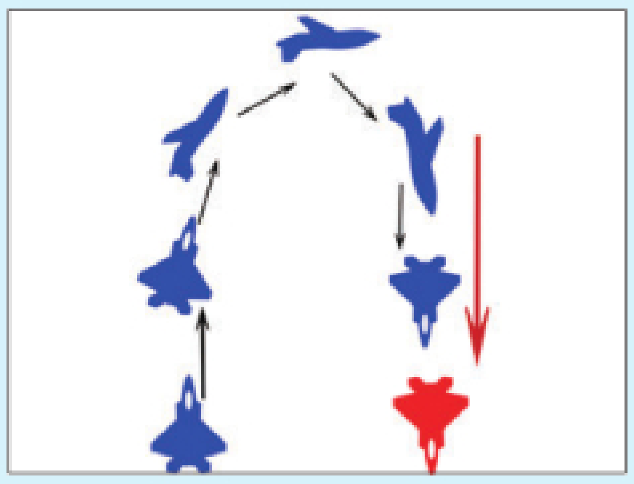


## ■常规导弹

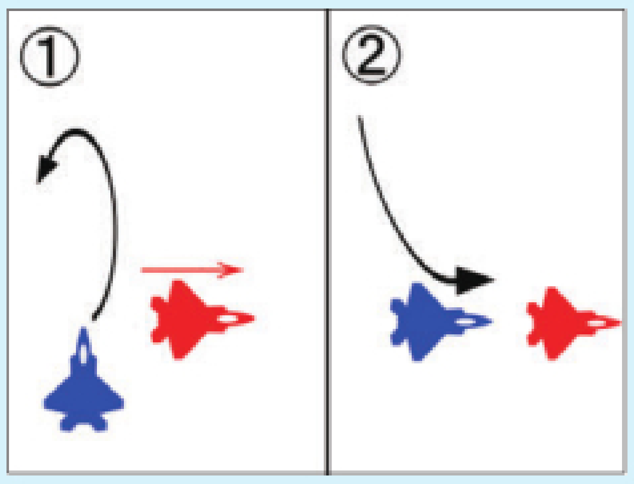
本作的空战系统删除了《突击地平线》的近距离狗斗系统，回归到了系列传统的接近→锁定→开火的模式，而常规导弹则是我们在空战时最常用的攻击手段。常规导弹的最大锁定距离通常在 2000 左右，进入锁定范围后玩家 HUD 上的目标框会变为红色，意味着可以开火攻击了。但对于初次接触本作的玩家，敌机一进入锁定范围就发射导弹的话并不能保证较高的命中率，因此玩家需要有意识地控制战机接近敌机，伺机寻找攻击机会确保导弹的命中率。

和导弹命中率关系最大的要素是和敌机的距离，以及敌机的行动轨迹。距离越近，发射导弹后留给敌机反应的时间就越短，命中率越高（当然也不能过近，需要留给导弹进行追踪轨迹校准的空间）；此外敌机处于匀速直线飞行，玩家紧跟在其背后（或是和敌机面对面相遇，且机首处于同一直线）时命中率较高，当敌机处于大幅度的回旋飞行机动时，导弹命中率较低，建议玩家不要急于开火，耐心跟上，等待合适的攻击机会，敌机背后的喷射气流的轨迹可以用来判断其飞行方向。当玩家有了一定的经验之后就会对什么时候可以攻击，什么时候需要等待慢慢心里有数了。下图是两种常用的追踪敌机的技巧。





▲与敌机擦身而过时，迅速减速并内旋转向追踪敌机的行动方式




▲与敌机飞行轨迹呈 90°时，迅速减速并以外旋转向追踪敌机的行动方式

## ■机炮

本作的机炮虽然威力有所减弱，但是对地攻击时可以作为导弹的补充火力，灵活运用的话能够提升不少效率。而在空战中，也可以用来逼迫敌机移动到适合我方导弹瞄准的位置，另外假如我方战机处于机首和敌机行动轨迹呈非直线且角度较大时，可以通过上下拉动机首校正方向，使机首正对着敌机预期的行动方位，这样发射机炮有较高概率可以命中敌人，从而在一定程度上解决了这种状态下不利于发射导弹的问题（使用 EML 等武器时也是同样，可以根据敌机行动轨迹打提前量）。



## ■特殊武器

除了常规的机炮和导弹外，灵活运用好各种机体的特殊武器是克敌制胜、顺利通关的关键。本作的特殊武器和机体绑定（每架战机 3 种，在开发树中解锁该战机后会自带一种，剩下两种需要花钱解锁），种类繁多，大致分类包括对空导弹、对地 / 舰导弹、炸弹、火箭弹、电磁炮等等。不少特殊武器有明确的对空和对地 / 舰之分，切换对空专用特殊武器时，地面单位的目标框上会出现一个 ×，表示无法瞄准，对地专用特殊武器同样如此，另外像激光炮和电磁炮等特殊武器没有明确的对空对地之分。

特殊武器虽然搭载量较少，但威力、射程都优于普通导弹，且往往还有各种特殊效果。很多玩家抱怨本作的一周目难度过大，是因为本作在关卡设计上对于使用克制的机体以及对应特殊武器的要求远高于往作，典型如第六关 Long Day，使用攻击机 A-10C 清理地面目标的效率高于任何强力对空战斗机，而第 11 关 Fleet Destruction 中，一发 LASM 可以在远距离直接打沉除了航空母舰以外的所有战舰，如若不慎装备了对空特殊武器，使用常规导弹打战舰的话则要顶着敌方舰队强大对空火力进行 2 至 3 轮俯冲攻击才能打沉一艘战舰，效率高下立判。其他如一次性发射多枚导弹的 4AAM 或 8AAM 适合对付军械巨鸟那几关漫天的无人机，而对付一些运动性较高的 BOSS 级敌人则适合用飞行速度快、命中率优秀的 QAAM，在后文的攻略中我们也会为大家介绍每关推荐的出击配置。

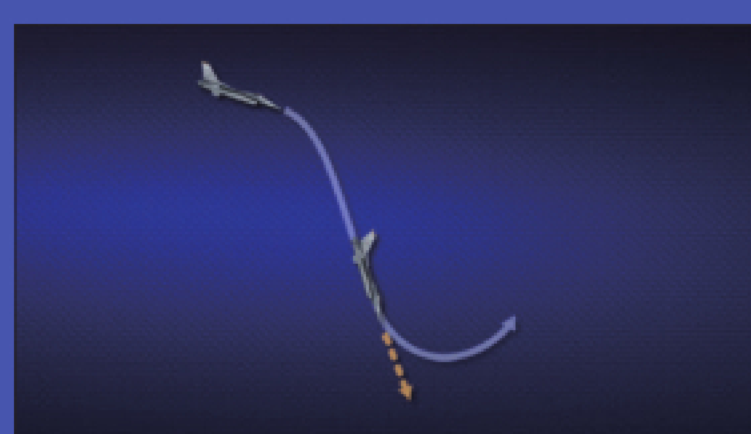


■对舰导弹是对付敌方海上舰队的利器

## ■攻略对地扫荡关卡的技巧

本作有一部分关卡为以击破地面目标为主的对地扫荡关（如第六关 Long Day，第 8 关 Pipeline Destruction），这类关卡往往会卡住很多第一次接触本作的新玩家，以过关为目的的话，首先要做的就是选择对地面的攻击机（如对地特化的 A-10C）以及合适的特殊武器（可参看前文的特殊武器介绍），常规的目标可以用诸如 4AGM、8AGM 等带锁定诱导效果的对地导弹，而对于较密集的敌方地面目标可以使用带范围爆炸效果的 LAGM 或 UGB 等将之一网打尽，至于一些位置较为刁钻的敌方地面目标（如第 9 关打雷达站）使用超长距离的 LACM 会有较好的效果，除此以外第 8 关中打爆敌方油罐的话会直接诱爆周围一片，因此用机炮攻击就可以充分节省弹药。

在游戏中，一部分敌方地面目标拥有将我方导弹击落的能力（AD TANK 和 CIWS），对这类目标要么使用长射程武器在远距离尚未触发敌方反应时攻击，要么俯冲到相当接近的状态时进行攻击，能够让敌方来不及反应。



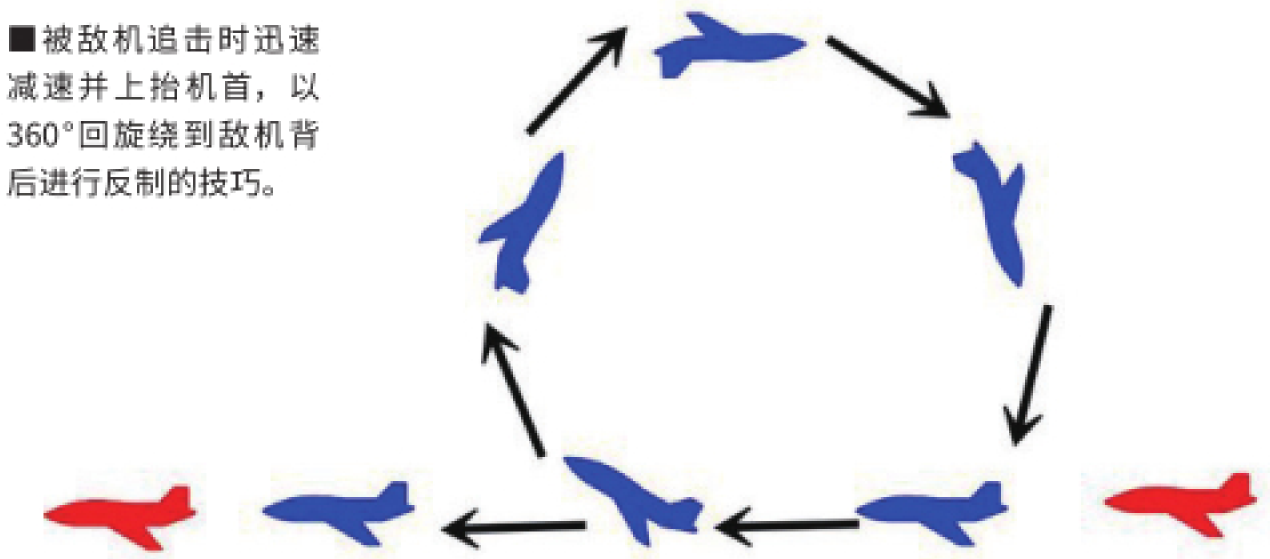
◀高速俯冲攻击：一部分地方地面目标周围被各种障碍物阻挡，我方战机处于较低高度时导弹飞行轨迹会被障碍物挡住，因此攻击这类目标需要玩家尽量拉高飞机高度，从上空接近目标后迅速拉低机首，以大角度直冲地面，在敌方目标刚好进入射程范围时迅速发射导弹，之后马上拉高机首飞走，以防刹不住车坠地。

## 回避的技巧

玩家的机体被敌方锁定时画面上会出现警报，而敌方射出导弹后警报声会变得急促，同时整个 HUD 会变成红色。此时将雷达地图调整到最大比例时能够清晰地看到飞来的导弹。回避导弹的主要方式就是迅速继续回旋机动或是 High G 机动，只要让自机行动方向和导弹飞行轨迹呈 90°那么基本上就不会被打中，在使用 High G 机动时要注意由于飞机速度会急速下降，在面对第二、第三发导弹飞来时会有一定危险，再加上空战状况一旦进入混乱状态可能会导致玩家来不及观察速度，从而发生速度过低失速的情况。

此外，在自机被导弹追赶，但因为各种原因并不想进行回旋机动改变方向的情况下（例如自机也在处于追击敌方目标的状态之中），可以同时按 L3+R3 向身后发射热焰弹来回避导弹的攻击，可以说是一种救急手段。热焰弹的携带数量依驾驶机体而异，但最多也就 6 发，因此在战斗中尽量不要轻易浪费。如果热焰弹已经用完，又不想大幅度改变飞行方向的话，可以操作机体快速左右交替转向进行蛇行机动，也能够一定程度上降低敌方导弹的命中率。

此外，战斗中玩家的飞机高度越高，飞机加速就越快，在赶路或者回避敌人攻击时可以利用这一点。


■被敌机追击时迅速减速并上抬机首，以 360°回旋绕到敌机背后进行反制的技巧。

## 关于场景操作

作为系列传统，本作在一部分关卡开始前和结束时都有诸如起飞、降落以及空中加油的场景操作，虽然场景操作部分是可以直接按 Option 键跳过的，但是如果要解锁“穿针引线”这个奖杯的话，就必须在同一周目游戏中完成所有的场景操作，因此各位想要解锁这个奖杯的话记得不要手快跳过了场景操作部分。下面为大家介绍一下这几种场景操作的方法，着陆和空中加油都必须在限制时间内完成。

### ■起飞

起飞有在普通机场跑道和航空母舰上起飞两种情况，不过没有任何要注意的地方，只需要按住加速键，将速度提升到一定以上就能成功起飞。

### ■着陆

同样有着陆在机场跑道和航空母舰上这两种状况，需要在空中微调机首方向，使其和跑道呈一直线（HUD 中的横线和竖线呈十字形），之后逐步减速并下降高度，注意着陆时机首下倾角度不能太大，速度也不能太快（无线电中会有提升），便能成功进入滑行状态，之后只需要在滑出跑道之前按住减速键将速度减至 0 即可。



### ■空中加油

空中加油时，保持 HUD 中央的十字正好和菱形的四个角接合的状态（如下图），之后保持在一定的速度范围内飞行至加油机下方，速度不能太快（太快无线电会有提示），但是太慢的话就赶不上加油机的速度了。在空中加油时所有的方向调整都必须是极为细小的微调，飞机方向的调整幅度一大就很难再校正回来了，要注意。



# 战役
# Campaign

本作的战役包括剧情模式和自由模式（Free Mission），剧情模式总共 20 关，途中没有任何分支，在剧情模式下通过一次的关卡可以在自由模式中选择重复游玩。在主菜单的资料鉴赏（Data Viewer）中的战役资料（Campaign Data）里可以观看玩家收集到的战机、各种出击、击破数据、获得的勋章以及流程里击破的冠名敌机的资料。除此以外战役还为玩家提供了限时 30 分钟的自由飞行模式（Free Flight）。

### ■关于 Round Bonus

很多玩家会苦于本作赚钱困难，其实在剧情模式下打过每一关都会有一个独有的 Round Bonus，获得的 MRP 比在自由模式中过关要多很多。因此不考虑其他因素，只为赚钱的话最快的方法就是反复将剧情模式刷个 N 周目，熟练之后一周目约 4～5 小时，可以获得数百万的 MRP。当然如果要刷多人模式奖杯的话，还是去打多人模式的混战会比较划算。

### ■关于过关评价

本作过关评价的标准各难度共通，且只和得分及花费时间有关，玩家过关所用的时间越少、得到的分数越多，那么评价就越高。关于得分和花费时间有一个动态补正标准，也就是说花费时间多但得分高，或是得分少但花费时间少，都是有可能 S 评价的（当然得分和时间不能和标准线差太多）。因此攻略正文中提供的 S 评价条件为参考标准，换句话说只要玩家耗时和得分都达到攻略提供的参考线就一定可以获得 S 评价，有一项没有达到但另外一项超出的话也不代表就拿不到 S 评价。

## ■关于冠名敌机

除了最后一关之外，每一关在达成特定条件后都会刷新有独特名字和涂装的冠名敌机（Named），有些关卡甚至不止一架。击破它们除了可以获得大量的分数外，对应的战机还可以获得他们的专用涂装。

不过玩家第一次攻略时是不会出现冠名敌机的，只有这关至少要打过一次后，从第二次游玩这关开始（可以在剧情模式里打过后选择自由模式重开），且选择 Normal 难度以上（Easy 不会出现冠名敌机），冠名敌机才会出现。整个游戏中的冠名敌机总共 24 架，全部击坠后可以解锁奖杯“巨鹰”。



■冠名敌机的特点是机体种类下方会有独特的名字

## ■关于勋章

在攻略中达成某些特定条件后可以获得对应的勋章，本作在战役模式中总共有 25 枚勋章，战役模式和多人模式的勋章合计获得 25 枚以上可以解锁奖杯“立下伟业之人”。

## ■关于难度

战役模式的难度共有四档：Easy、Normal、Hard、ACE，一周目只能选择前三档，只有 Hard 模式通关后才能解锁 ACE 难度。高难度下敌机攻击力提升，机动性增加，且玩家机炮残弹会变少。由于关卡设计机制的缘故，本作一周目在机体、插件不全的情况下，对于一般玩家来说难度偏大，但是通关 Hard 难度后解锁的 ACE 难度比起往作，对于机体和插件齐全的玩家来说反而意外地不难，本攻略也会为大家介绍 ACE 难度下各关 S 评价的攻略要点，拿全所有 ACE 难度关卡的 S 评价后可以解锁奖杯“ACE OF ACES”。

本作 ACE 难度比起往作来说，由于敌人的攻击力大幅度降低，在装备了防弹式燃料槽（减轻受到的敌方攻击的伤害）和自动灭火装置（受到伤害超过 50% 时会随着时间经过自动修复至 50%）这两大提高机体生存能力的神级插件后即使在 ACE 难度下也能硬吃好几发导弹，实际打起来和 Hard 难度已经区别不大。

## ■手动 Retry 的技巧

此外本作在攻关时如果 Game Over，玩家可以选择从上一个检查点重开（Retry from checkpoint），或是重新开始任务（Restart Mission）。Retry 的话弹药会回满，但是消耗时间会累加，因此攻略 S 评价时万一途中 Game Over 请直接重开任务。此外也可以在通过一个检查点后立即手动 Retry 来回满弹药，这样就可以在前面尽情使用特殊武器，缩手缩脚了。同时手动 Retry 回复弹药也几乎是在 ACE 难度下攻略 S 评价的必须技巧。

# Mission 01
# Charge Assault

| 目的 | 击坠敌方轰炸机 |
|---|---|
| S 评价参考条件 | 5 分 30 秒以内 &12000 分以上 |

## 一周目攻略要点

①作为系列传统，第一关的游戏内容都是以教学为主，开场先按 R2 加速，离地起飞，之后一路往北飞行，根据教学指示，发射两发导弹将作为目标（TGT）的敌方轰炸机（Tu-95）击坠。

②地图北面出现第二波轰炸机，这次轰炸机身边还有战斗机（Mig-21）护航，可以先击坠护航战斗机再攻击轰炸机。

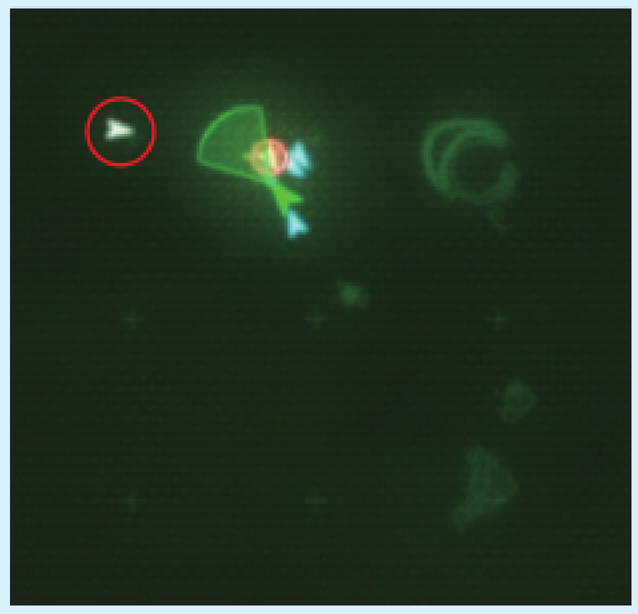
③第三波轰炸机出现在地图略西侧，击破第二波后立刻往南侧飞即可正好撞上，击坠后北侧会出现第四波轰炸机。

④本关最后会在地图东北和西南同时刷新一批新的轰炸机部队，不仅护卫战斗机数量更多，且轰炸机也出现了需要 4 发导弹才能击坠的 Tu-160，小心尽量不要让他们到达地图右下开展轰炸，当然只想过关的话盯着 TGT，把 TGT 全部打光即可。过关后开放机体开发树功能，玩家可以通过消费赚取的 MRP 来解锁新的战机和插件。

## 冠名敌机击破要点



本关出现的冠名敌机为“PYRO”（Mig-21），要求玩家使用特殊武器将第三波出现的 4 架敌机同时击坠，因此必须使用带有 4AAM 的战机出击，在击破初始的轰炸机以及地图北侧出现的第二波轰炸机后，立即转头往南飞，可以撞上刷新的第三波敌机，切换 4AAM 并确认 4 架敌机全部被锁定后，发射特殊武器，基本可以同时将这 4 架敌机击坠（飞行时需要注意角度，最好不要出现玩家的飞机与两架敌机呈一直线的状态，这样有可能导致导弹射空），当北面出现第四波敌人的同时，冠名敌机会出现在这波敌人的西侧，迅速飞过去将之击坠即可。



▲冠名敌机出现位置



■在这个位置使用 4AAM 锁定全部 4 架敌机后开火

## ■ ACE 难度 S 评价攻略要点

ACE 难度下攻略 S 评价的关键点在于过关时间，因此特殊武器推荐使用 LAAM，再配合特殊武器射程加长、填装时间缩短、导引能力提升等插件，远距离击坠轰炸机以尽可能地节省用时，虽然使用 LAAM 无法触发冠名机登场，但只要确保基本所有敌机都是由玩家自机击坠的话，分数不是太大的问题。

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

# Mission 02 Charge the Enemy

| 目的 | 破坏敌方地面设施 |
| --- | --- |
| S 评价参考条件 | 7 分 30 秒以内 &11000 分以上 |

## 一周目攻略要点

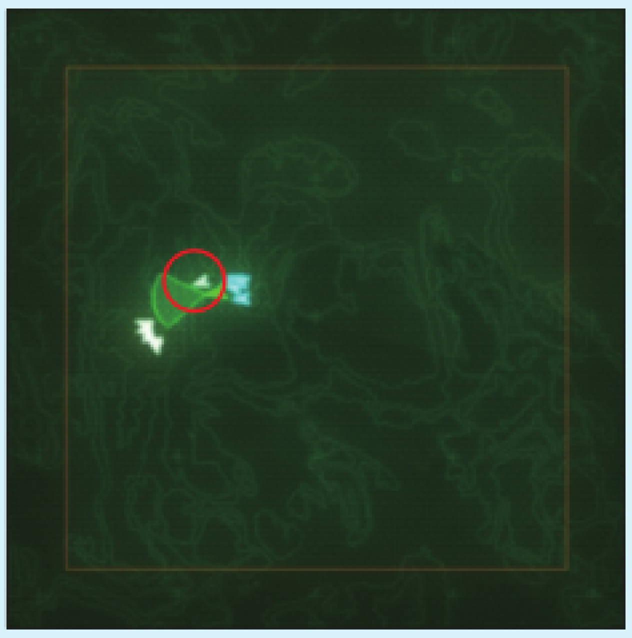
①本关是对地扫荡的教学关卡。第一阶段是破坏地面目标，一面沿路西进一面清理地面目标，敌方的对空导弹（SAM）有一定威胁，建议优先消灭。目前是摧毁全部地面和空中的 TGT，除此之外可以打打白色目标赚点分，低空飞行时注意速度，同时不要撞到电线塔。

②战斗进入第二阶段后，玩家将要首次面对敌方的无人机（UAV）部队，相比常规有人战机，无人机的机动性高出许多，会使用诡异的 UFO 机动来回避玩家的攻击。不过相对的，无人机耐久较低，只需一发导弹即可摧毁。因此和无人机战斗时不要一锁定就盲目开火，活用减速和 High G 机动形成追尾态势，尽量缩短距离到 1000 左右时发射导弹，并且不要一次发射两枚，而是以有一定间隔的方式来一枚一枚发射，以确保命中率。

③本作中云层会严重干扰导弹的命中率，因此如果没有装备减轻云层干扰插件的话，当敌机进入云层后就不要浪费导弹的弹药了，同时在被敌人锁定的情况下，躲进云层也能高概率躲开敌人的攻击，不过要注意若在云层里飞行太久会导致机体结冰，影响机动性能。

### 冠名敌机击破要点





▲冠名敌机出现位置

本关出现的冠名敌机为“JESTER”（Mig-29A），出现条件为破坏机场的航空管制塔（Watch Tower），这样战斗进入第二阶段，敌方无人机出现后，机场跑道上就会出现正要起飞的冠名敌机，多留意一下就能发现，抓紧时间在其还未起飞前将之击毁吧（本作最可怜的敌方冠名机）。



### ACE 难度 S 评价攻略要点

虽然本关看似是一个以击破地面目标为主要内容的关卡，但得到高评价的重点在于第二阶段里敌方的无人机部队，还是建议各位玩家装备对空的特殊武器和相关插件（推荐 QAAM 或 4AAM）。一开始的 SAM 和 AA GUN 利用常规导弹和机炮对付即可，到达机场区域后，在机场停放的战机其实同样被视作空中目标，可以使用特殊武器中的对空导弹进行打击，尤其是大型运输机 C-17 有 1000 分，不要错过。进入第二阶段后切换特殊武器快速清理全部无人机即可。

# Mission 03 Two-pronged Strategy

| 目的 | 击坠敌方战斗机部队 |
| --- | --- |
| S 评价参考条件 | 10 分以内 &23000 分以上 |

## 一周目攻略要点

①本关一开始会有空中加油的场景操作，具体方法可以参看前文的系统介绍部分。

②战斗第一阶段是将和友军交火的 F-16C 及 F-4E 全部击坠，没有太大难度，友军偶尔也会帮忙打掉个一两架敌机（整个游戏流程中为数不多的能够看到友军击坠敌机的关卡），之后突然导弹警报大作，触发剧情。

③进入第二阶段后“《皇牌空战》系列”固定节目——超大型空中兵器登场了，本作的超大型空中兵器“军械巨鸟”是无人机的母舰，因此它的登场自然也伴随着多如牛毛的无人机部队。这一阶段的目标是破坏军械巨鸟身上有 TGT 标志的推进器，操作战机保持在军械巨鸟背后匀速飞行，由于画面中可锁定目标数量众多，建议玩家将 HUD 中央的瞄准标志尽量和要攻击的目标重合，再按△键可以较快地切换到该目标上。对着 TGT 连续发射导弹＋机炮攻击即可击毁。



④击毁所有 TGT 后，军械巨鸟会启动球形防护罩，听到相关的无线电通信后必须立刻远离军械巨鸟，因为防护罩一旦启动后，玩家的战机若还处于防护罩覆盖的区域内便会持续掉血，直至坠落。

⑤之后军械巨鸟放出的无人机部队（MQ-101）会全部变成 TGT 并开始围攻我方友军，利用剩下的时间将 TGT 全部击坠，保护友军撤离即可。这一阶段不要接近军械巨鸟，也不要拖延太久，友军被击坠的话也是会 Game Over 的。

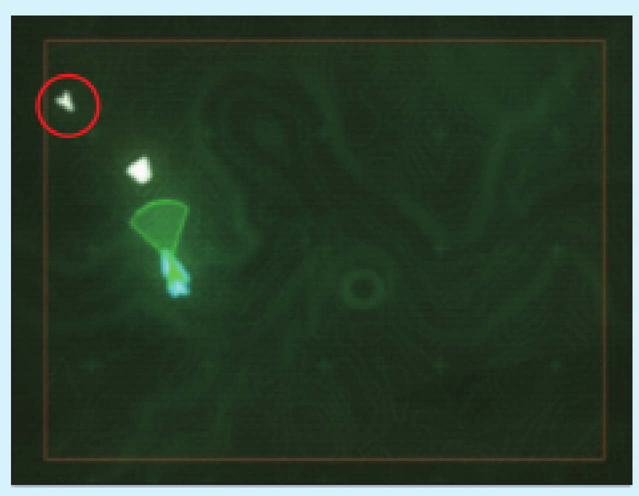
⑥过关后会有驾机降落的场景操作，具体方法可以参看前文的系统介绍部分。

⑦本关击坠超过 30 架无人机的话可以获得战役勋章“MASS DESTRUCTION”，在军械巨鸟开启防护罩之前那段流程多击破无人机攒人头即可。

### 冠名敌机击破要点



本关出现的冠名敌机为“BAYONET”（F-16C），出现条件为在关卡第一阶段开始后 1 分 40 秒内（即关卡倒计时到达 18 分 20 秒之前）击破全部 8 架敌机，由于从出发点全速飞行到战斗区域需要约 20 秒时间，因此实际留给玩家战斗的时间也就 1 分 20 秒不到，要留意战斗中友军战机有可能会抢玩家的人头，因此特殊武器选择 QAAM，确保每一次攻击的命中率可谓重中之重。若达成条件，那么在战斗进入第二阶段，军械巨鸟出现后，冠名敌机会出现在地图左上角，飞过去将之击坠即可。



▲冠名敌机出现位置

## ACE 难度 S 评价攻略要点

以 S 评价为目的攻略本关的话特殊武器带 4AAM 会更好一些，当然 QAAM 一样也可以用，第一阶段依然是抓紧时间快速击破 8 架敌机，不用吝惜弹药。军械巨鸟出现后手动选择 Retry 来回复耐久和弹药，利用 4AAM 全力猛轰军械巨鸟上的目标（AAM 和推进器等），在其启动防护罩之前能打多少是多少，等防护罩出现后专心清理剩余的无人机即可。

# Mission 04 Rescue

| | |
|---|---|
| 目的 | 营救前总统 |
| S 评价参考条件 | 11 分以内 &19000 分以上 |

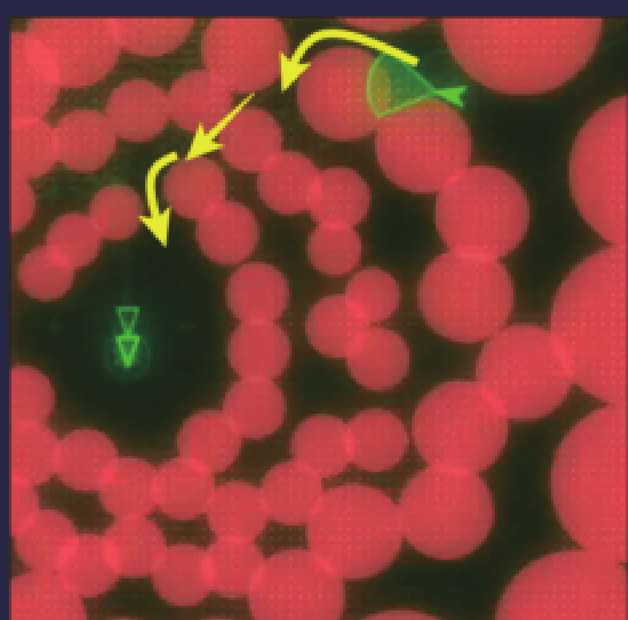
### 一周目攻略要点

①本关第一阶段不能使用武器，不能进入敌人的雷达网（地图上的红色区域），突破路线不止一条，最短路线可以参考下文的图示。如果是新手玩家没有经验的话，这一阶段可以不用特意追求效率，保持低空 + 低速飞行，可以不受气流干扰，稳步前进即可。

②突破雷达网后地图上红色区域消失，之后的目标是消灭轨道电梯周围的所有地面单位，防空导弹 SAM 的威胁较大建议优先击破。

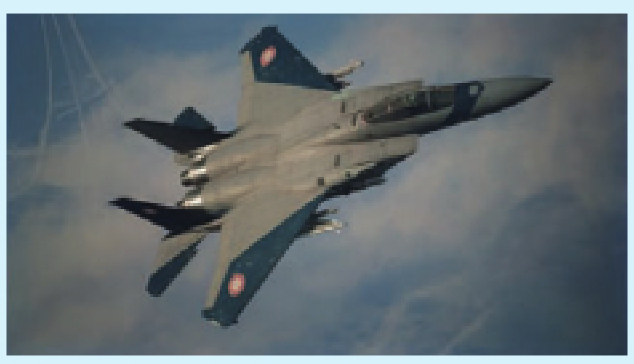
③剧情后，北面的海岸线上继续出现新的地面目标以及无人机，全灭无人机后我方援军加入战场，但同时南侧也会有更多的无人机出现，对营救总统的直升机进行围攻，最后阶段时间限制只有 5 分钟，玩家必须在限制时间内对围住营救总统的直升机的无人机发射导弹，才能触发剧情，结束本关（5 分钟内未能触发剧情的话会 Game Over）。

④本关若在 3 分钟以内突破防空雷达网的话，可以获得战役勋章 “SILENCE IS GOLDEN”，利用最短路线突破即可。

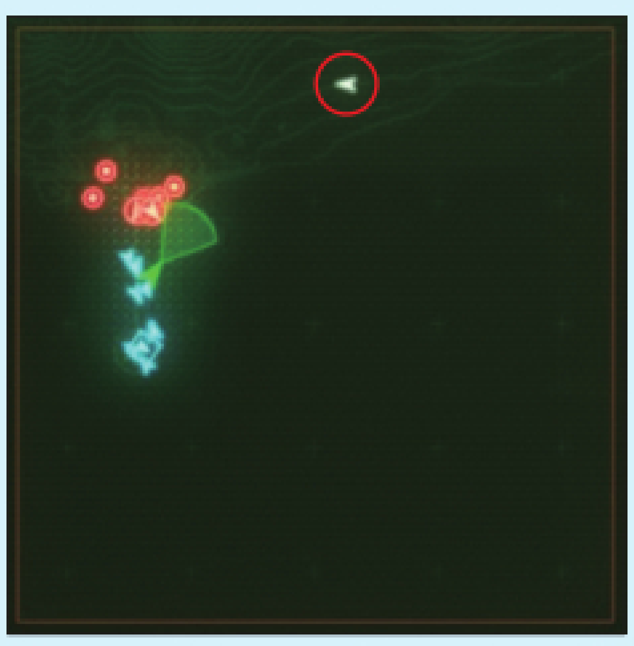


▲第一阶段穿越防空雷达网的最短路线

## 冠名敌机击破要点



本关的冠名敌机 “RONIN”（F-15J）需要在一开始突破雷达网的阶段中，始终保持飞行高度在 140 以下，当成功突破雷达网后（标志为地图上红色区域消失）条件即达成，这里由于高度限制，玩家的飞机有撞上城市中摩天轮的危险，需要留意。在关卡进入第二阶段，敌方的无人机出现后，冠名敌机会从地图东北侧出现，之后一路向西移动，玩家必须迅速飞过去击坠冠名敌机，防止其逃跑。



▲冠名敌机出现位置

## ACE 难度 S 评价攻略要点



本关要拿 S 评价在第一阶段突破雷达网时必须走最短路线（如下图），中间那两片雷达区域虽然看起来紧贴在一起，但其实从中间的结合部位穿过去是非常安全的，雷达网消失后火力全开清理轨道电梯周围的地面目标，不要浪费太多时间。之后返回地图北侧清理地面目标，无人机可以先放一放任其飞往轨道电梯，优先清理无人机发射柜（Container）。接下来返回轨道电梯，若有装备特殊武器 LAAM 的话可以远距离攻击无人机，没有的话带 QAAM 也行，只要清理敌机不太慢就 OK。最后就是不要过于恋战贪分，要注意剩余时间，及时向 Mother Goose One 身边的无人机发射导弹以触发剧情，结束本关。

# Mission 05 444

| | |
|---|---|
| 目的 | 在基地上空欺骗迎击敌方部队 |
| S 评价参考条件 | 10 分以内 &21000 分以上 |

### 一周目攻略要点

①一开始是驾驶战机起飞的场景操作，小心不要手快跳过了。

②本关是纯空战关，流程不长，第一阶段我方战机的火控系统被锁，无法使用任何武器进行攻击，因此玩家需要做的惟一一件事就是努力回避敌机的攻击，争取在枪林弹雨中活下来（注意不要飞离地图否则直接 Game Over）。

③坚持一段时间之后随着剧情的进展，指挥部会解除我方 FCS 的锁定，之后玩家可以放手开干了，首先消灭北面出现的敌方轰炸机部队，随后在东北和西南两个角落又会出现两队轰炸机，优先击坠轰炸机防止其破坏基地指挥部，之后再清理护卫的战斗机，本关我方机场指挥部受损过重的话会导致 Game Over。

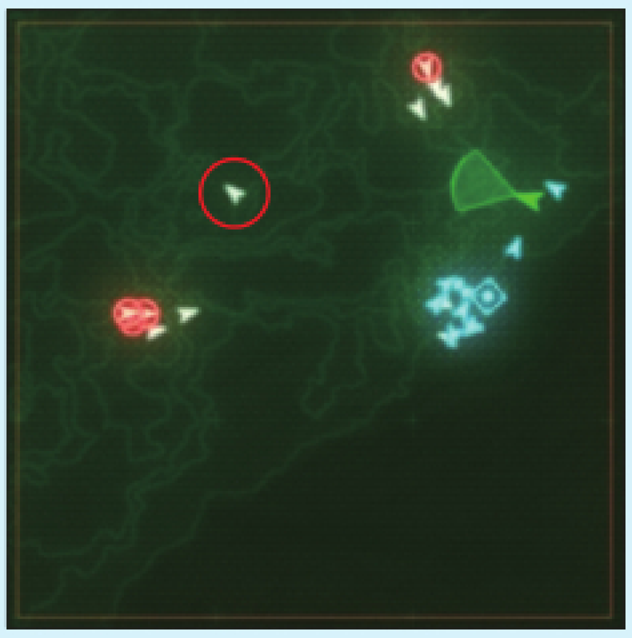
④最后会出现 4 队轰炸机，全灭 TGT 轰炸机后过关，不能过于指望友军战机拖住敌人，玩家需要抓紧时间将轰炸机逐一消灭，没有太大难点。最后有操作战机在机场降落的场景操作。



## 冠名敌机击破要点



本关出现的冠名敌机为“Fang”(F-15C)，要求为在FCS解锁前玩家操作的战斗机受到损伤超过50%，很简单，一上来故意吃两发导弹即可，建议插件装备自动灭火装置以防之后的流程中翻车。其登场的时间点为敌方第二波轰炸机部队出现时，位置在地图中央偏西北的位置，和上一关的冠名敌机一样会逃跑，需要玩家主动去追击并将之消灭。



▲冠名敌机出现位置

## ACE难度S评价攻略要点

本关攻略S评价同样推荐带LAAM以争取在远距离击破敌人，节省时间。过程中可以顺便连冠名敌机一起消灭以增加得分。装备了防弹式燃料槽和紧急灭火装置这两个插件的话，Ace难度下的生存也不成问题。要注意最后的轰炸机部队增援出现后，一旦把全部TGT击坠剩余的护卫战斗机会立刻消失，因此想攒分的话建议最好留一个TGT。

# Mission 06 Long Day

| 目的 | 摧毁敌方地面部队 |
| --- | --- |
| S评价参考条件 | 27000分 |

## 一周目攻略要点

①对地扫荡关，也是本作里玩家将要面对的第一个刷分关，同时对于一周目流程中机体和插件尚不完备的玩家来说，这关不啻于一个拦路虎。Easy、Normal、Hard的过关分数线分别是11000/17000/20000（ACE难度为24000），即使Normal难度，15分钟17000的分数线对于不少新玩家来讲也是比较苛刻的，因此对于实在苦于无法过关的新玩家来说，不妨调低难度等通关解锁了诸多强力战机和插件后再来挑战。

②本关地图东侧设置有补给线，只要驾驶战机飞过补给线即可回满所有弹药，同时还可以重新选择副武器。不过要过关的最大难点并非是弹药，而是时间。要高效率地在限定时间内攒分就必须提高对地攻击的效率，因此建议玩家特殊武器优先选择4AGM之类的对地武器或是使用对地攻击战机（A-10C或Su-34，当然一周目玩家到这里努力解锁一下A-10C难度应该不大）。

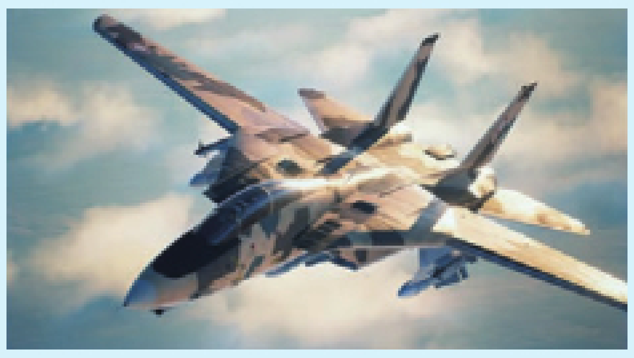
③本关敌方的地面目标有南面的机场、东北基地和西北基地共三处集群，先就近清理南面机场吧。机场上停驻着不少敌机，趁其尚未起飞用导弹猛轰可以攒下不少分（尤其是那架Tu-160不要错过）

④之后的两处地面目标集群玩家可以根据自己的情况来选择攻击（一周目时要把3处基地都打完基本是不够时间的），途中还可以清理一些分散落单的地面单位和敌机，从刷分角度来说推荐西北的基地，因为本关的限制时间到一定以下时敌方会在地图西侧出现一波无人机增援，正好迎头痛击一波。

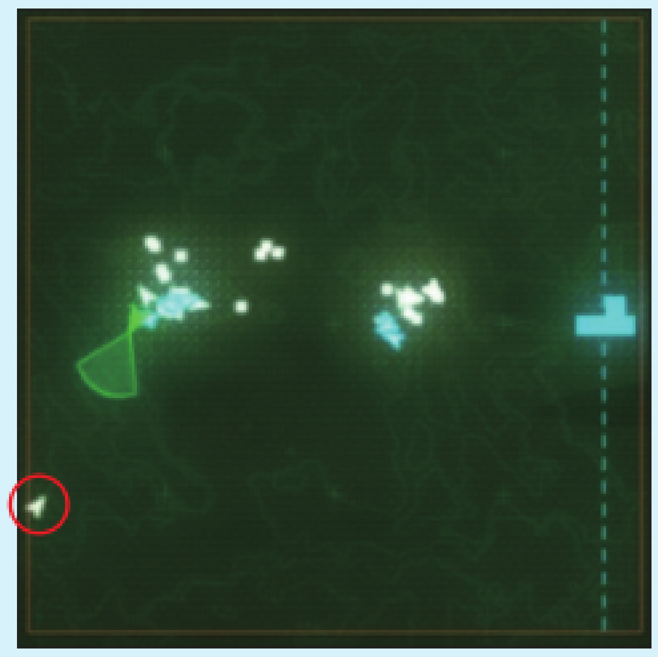
⑤西北和东北两处基地的地形都较为复杂，新手玩家在攻击地面目标时一定要控制好飞机速度，以防出现撞山或坠地的惨剧。

⑥本关在不补给的情况下击毁50个以上的地面目标可以获得战役勋章“FIRST TRY”。

## 冠名敌机击破要点



本关出现的冠名敌机为“KITTEN”(F-14D)，要求为驾机穿过西北基地山中的隧道(如下图)，一旦成功穿过后，冠名敌机会出现在地图左下方，飞过去击坠即可。如果玩家不熟悉系列以往作品，缺乏钻洞经验的话可以在游戏设置里把碰撞减轻功能打开以及装备相应的插件，另外要留意隧道中一样会有诸如AA GUN和SAM等敌人的对空火力。



▲冠名敌机出现位置



▲穿过这个隧道即可

## ACE难度S评价攻略要点

ACE难度下S评价分数线是27000分，地面目标已经不能满足我们的需求了，因此玩家需要使用F-22A、X-02S等强力对空战机，特殊武器也要带4AAM或QAAM之类的对空武器。在高效率清理地面目标的前提下，第二个目标必须选择地图西北的基地（因为离无人机出现位置较为接近），由于无人机的分数丰厚，因此在无人机增援出现后必须专心以无人机为目标进行攻击，才有可能达成分数线。



# Mission 07
# First Contact

| 目的 | 破坏敌方雷达设施及防空兵器 |
|---|---|
| S评价参考条件 | 10分以内&7000分以上 |

## 一周目攻略要点

①本关就是在发售前用来宣传本作逼真的恶劣天候效果的“打雷关”，因为复杂的溪谷场景又被大家戏称为“张家界”。第一阶段是摧毁4处雷达及XSAM的防空设施，地图上有明显的TGT标志，不难寻找。

②不过要注意的是由于场景中有比较浓厚的云雾，从高空飞行进行俯冲攻击的话有可能会因为被云雾遮挡看不清地形而导致撞山，而低空飞行的话则要在宛如迷宫般的溪谷地带中绕来绕去，攻击目标还可能被岩山所遮挡，必须从特定方向或角度进行攻击才能命中。

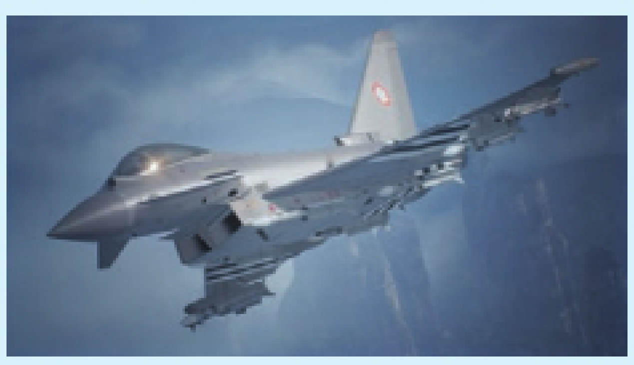
③全灭TGT后发生剧情，接下来清理场景中所有的无人机，救援我方友军。要注意这时玩家的战机有可能会受到雷电的影响，一旦飞机被雷电击中的话会有1秒多的失控下坠，同时游戏画面会出现一瞬间白屏，HUD混乱且雷达和锁定功能一定时间内无法使用的状况，一定要尽力避免。建议这一阶段尽量拉高飞行高度，可以不被雷电击中，尽快击破所有无人机，确保友军的存活。



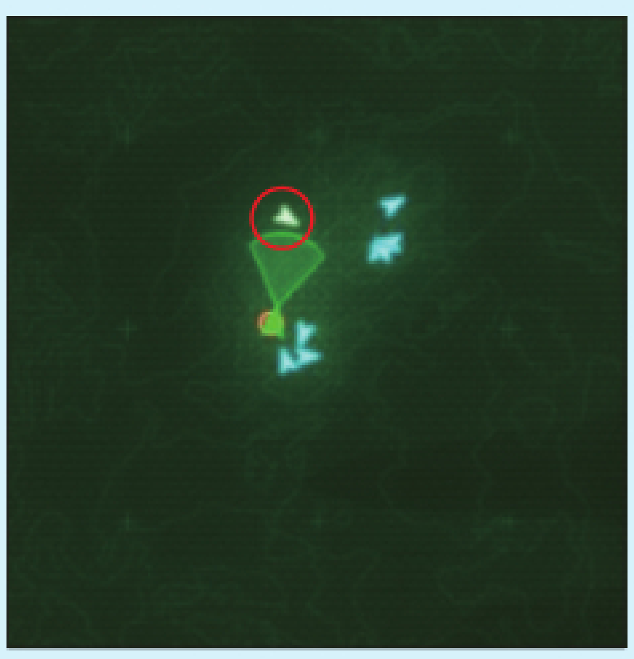
④全灭无人机后发生剧情，玩家将首次和敌方ACE飞行员“Mr. X”交手，本关是无法击坠Mr.X的，给予其一定损伤，或是坚持一段时间后他会主动撤退，Mr.X拥有超高的机动性，追尾对其发射导弹的命中率并不是太高，不过他在飞行一段距离之后会掉头180°直扑玩家，只要控制好速度，卡着1500～2000的距离发射QAAM就有很高概率命中，或者从高处攻击逼迫他降低高度进入溪谷地带，等其从岩山后露头时全弹发射也能有比较高的命中率。

⑤本关在友军发出7次求救信号内成功救援友军的话可以获得战役勋章“RELIVED”。

## 冠名敌机击破要点



本关出现的冠名敌机为“FAUCON”（Typhoon），要求为在第一阶段破坏防空设施时消灭除了TGT以外的全部白色目标，冠名敌机即会在地图左侧出现并向中央飞行。因此一路上不要放过任何敌方目标，最后留一个TGT就行。要注意在击破冠名敌机之前绝对不要把最后一个TGT击破，因为TGT一旦全部被消灭就会触发剧情进入下一阶段，之前冠名敌机即使出现但没有被击坠的话，进入第二阶段后也会消失。



▲冠名敌机出现位置

## ACE难度S评价攻略要点

本关S评价的要点就是要快。特殊武器方面依然以对空为主，建议选择QAAM，配合伤害增加、导引能力强化、飞行距离增加等插件，最大限度提升对空能力。一阶段快速清理地面目标，冠名敌机不是必打，如果因为不熟练浪费太多时间的话反而不划算，进入第二阶段后不用吝惜特殊武器，火力全开对无人机狂轰滥炸即可，进入第三阶段后弹药不足的话可以手动Retry来回复，尽快把Mr.X送走过关即可。



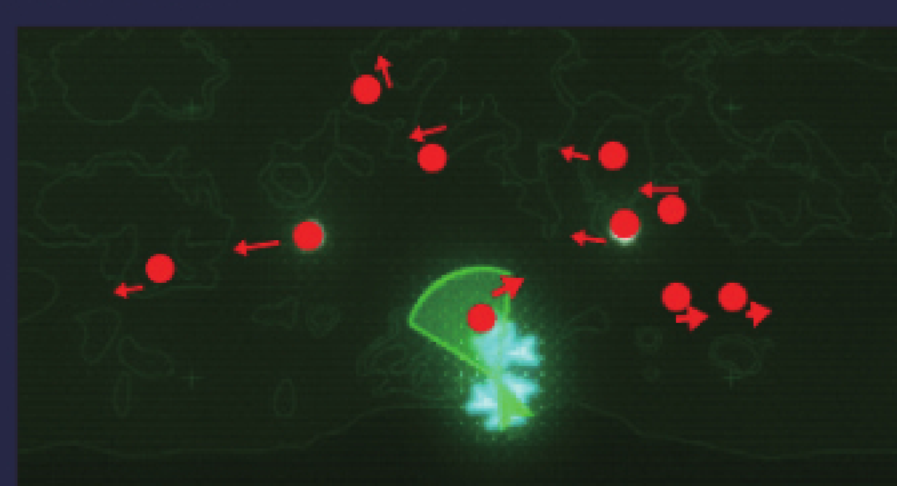
# Mission 08
# Pipeline Destruction

| 目的 | 破坏敌方无人机的生命线 |
|---|---|
| S评价参考条件 | 10分30秒内&29000分以上 |

## 一周目攻略要点

①第一阶段又是刷分关！玩家必须要在5分钟内刷够12000（Easy）/16000（Normal）/20000分（Hard，ACE难度为22000分），但总体来讲难度没有第6关高，密密麻麻的地面目标可以为玩家提供丰厚的分数，而且只要打爆油罐（Oil Tank）或大型油罐（Large Oil Tank）的话可以引发其周围地面目标一起爆炸，装备4AGB、XSDB、UGB等强力对地特殊武器的话可以大放烟花，炸得非常痛快。

②5分钟限时结束后玩家达到指定分数线的话，关卡进入第二阶段，任务目标变成了摧毁所有的运输油罐车。这一阶段可以说是本关真正的考验，由于战场刮起强烈沙尘暴的缘故，玩家不仅肉眼可见的视野范围大受影响，连雷达功能也变得时好时坏。攻略方法是在雷达处于短暂的正常状态时确定油罐车队的定位，然后飞过去，只要处于油罐车队的附近一定区域内（战机高度必须在一定以下），TGT就会在HUD画面中出现，锁定并击毁即可。油罐车的初期位置和行进的方向都是固定的，因此玩家可以参照下图安排攻击顺序。



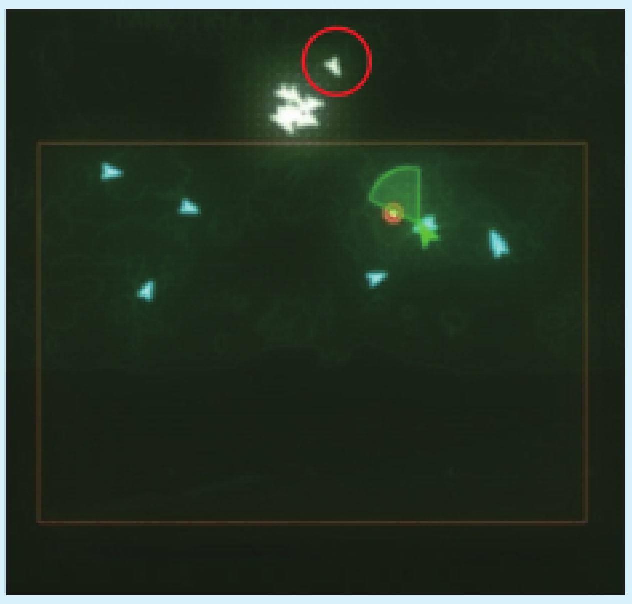
▲第二阶段油罐车位置及运动方向

③摧毁油罐车的过程中又会有新的无人机部队过来干扰，只为过关的话不建议和它们过多纠缠以免浪费太多时间，从高空往低空俯冲时要留意高度以防撞地，因为沙尘暴会干扰玩家肉眼对于战机高度的判断。

## 冠名敌机击破要点



本关的冠名敌机“GAZELLE”（F-15E）出现条件为在关卡第一阶段破坏全部油罐（Oil Tank）和大型油罐（Large Oil Tank），由于第一阶段时间紧迫加上地面目标众多，因此为了防止遗漏＋攒分，最好是把地面清得一点不剩，达成条件后进入第二阶段冠名敌机会和无人机增援部队一起从地图中央上方出现，注意要打冠名敌机的话进入第二阶段后不能使用手动 Retry 来回复弹药，否则 Retry 后冠名敌机就不会再出现了。



▲冠名敌机出现位置

## ACE 难度 S 评价攻略要点

ACE 难度攻略 S 评价的要点和冠名机击破基本一致，特殊武器使用对地武器，插件上特殊武器填装时间减少、特殊武器搭载量增多以及云雾锁定干扰减少等，高效率清完地面目标后，有余力就打打天上的飞机。限制时间就算结束因为还有不少无线电对话，也可以利用这点时间多打些敌人蹭点分。进入第二阶段后如果觉得有余力可以干掉冠名敌机并适当清理一下无人机，如果弹药吃紧就手动 Retry 回复，分数基本不是太大问题，按着前文提供的油罐车示意图一路清理即可。

# Mission 09
# Faceless Soldier

| 目的 | 破坏敌方雷达设施 |
| --- | --- |
| S 评价参考条件 | 10 分 30 秒内 &13000 分以上 |

## 一周目攻略要点

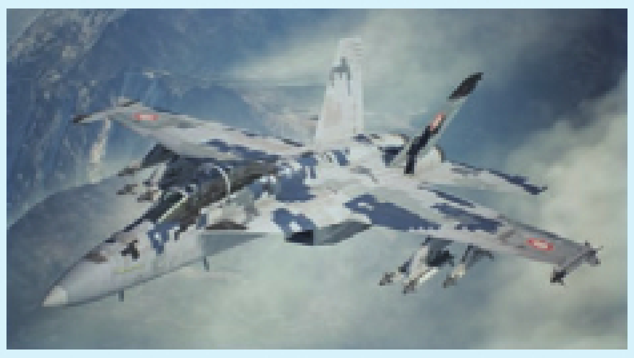
①经历了上一关沙尘暴的洗礼后，玩家又会迎来一个限制重重的关卡，本关第一阶段是摧毁地图上所有雷达站，而通过任务简报和无线电玩家应该也知道了：只要飞机高度超过云层就会成为敌方防空导弹的目标，被锁定后除非钻入云层将飞行高度降低到云层以下，否则是必定会被防空导弹击中的。而这关有几个 TGT 所在的位置偏偏位于云层以上的山顶，导弹无法穿越云层，想要摧毁 TGT 的话就必须顶着被防空导弹锁定的危险飞到云层以上，摧毁 TGT 后再迅速进入云层让导弹失去目标。

②当玩家飞机高度超过云层，从出现防空导弹的警报位置到导弹击中玩家大约有 30 秒的时间，如果只为过关的话，特殊武器装备 LACM 等长距离对地导弹是最好的，如果没有的话就装备 QAAM 之类的对空武器应付第二阶段的战斗吧，云层上的 30 秒时间应该是足够玩家摧毁雷达站的了。此外在云层中飞行不仅会受到气流影响，视野也会变得很差，平时赶路时尽量保持在云层下方飞行。

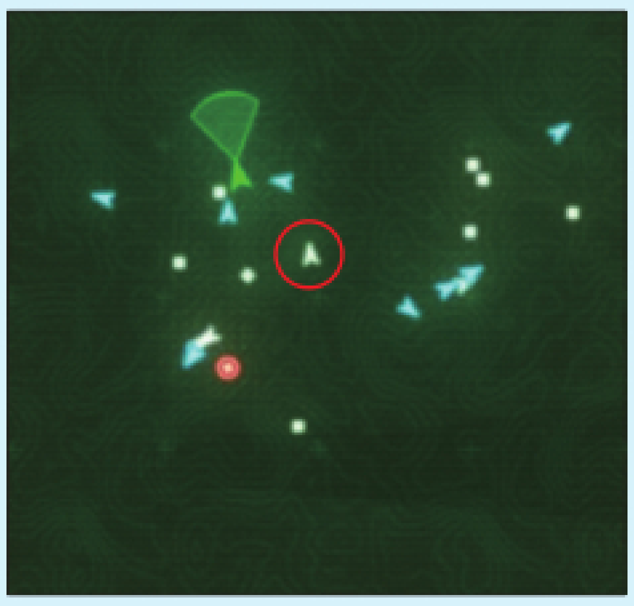
③本关第二阶段是纯空战，摧毁全部 TGT 敌机即可过关，要注意这一阶段我方会受到敌方的长距离空中炸裂弹 Helios 的攻击，Helios 在命中前会在雷达上显示爆炸范围并出现倒计时，若玩家的战机位于爆炸范围内就会受到伤害，离中心越近伤害越大（靠近中心位置会被直接秒杀），因此看到地图上出现红圈后要立刻驾机远离，保持高空或者低空飞行也能避开 Helios 的攻击。




## 冠名敌机击破要点



本关的冠名敌机“SPIDER”（FA/18-F）说明是需要在第一阶段击毁除了 TGT 以外的一半以上的敌人（雷达上的白色目标），但其实要求击破的目标数量应该是超过一半的，总之达成条件后冠名敌机会在地图中央出现。不过这架敌机具有隐形能力，玩家的战机不装备反隐形插件的话很难发现，还好它会主动过来攻击玩家，顺手击坠即可。



▲冠名敌机出现位置

## ACE 难度 S 评价攻略要点

本关 ACE 难度下要拿 S 评价的难度较高，因为时间和分数线卡得很死，第一阶段必须尽快消灭大量敌方部队才能凑够分数，而且冠名敌机也是基本必须要打的，使用的战机和特殊武器以 F-35C 搭配 8AGM 或 F-22A 搭配 XSDB 为佳，此外拥有 LACM 的阵风（Rafale M）在本关有奇效，战斗时优先击破位置明显，容易打到的敌方单位，果断放弃掉位置刁钻的。时间第一，插件防弹式燃料槽和自动修复装置必备，提升防御力后一发防空导弹的伤害为 44%，这样可以依靠自动回血到 50% 来硬吃两发防空导弹，以减少进云层出云层浪费的时间。第二阶段没有太多技巧，速度清理敌机即可。



▲装备有 LACM 的 Rafale M 是攻略本关的利器

# Mission 10 Transfer Orders

| | |
|---|---|
| 目的 | 护卫麦肯锡司令 |
| S评价参考条件 | 11 分 30 秒内 &10500 分以上 |

## 一周目攻略要点

①虽然早就看 444 部队的司令官不爽了，但本关还是要尽力保护他乘坐的直升机不被敌人击坠，第一阶段玩家必须在地图上找出全部 SAM 并将之摧毁才能确保直升机的安全，SAM 由于经过了伪装所以并不会出现在雷达地图上，只有进入到玩家战机的一定范围内才会显示，SAM 的旁边有时候还会有 AAGUN，为了分数一并清理即可。敌方全部地面目标共有 10 个点（共 14 个 SAM），具体可参考下图，注意这一阶段如果拖得太久还没有消灭所有 SAM 的话会导致直升机被击坠而 Game Over。

②第一阶段随着流程的进行，还会先后有三波敌方战斗机出现，向直升机攻击，第一波从地图左上角出现，第二波在地图右侧，第三波则会同时从左右夹击直升机，一旦出现敌方战斗机必须尽快消灭，他们同样会击坠直升机导致 Game Over。

③直升机到达目的地后发生剧情，本关进入第二阶段，对手是一架名为 Unknown 的原型无人机，仔细观察会发现它的回避是有一定规律的，保持匀速紧跟在其背后，耐心等待其进入直线飞行状态后再开火攻击，另外注意，当它掉头飞行，玩家战机和其正面相迎时射出的导弹会被它的机炮打掉，不过如果通过快速切换将常规导弹和特殊武器一起轰上去的话还是可以命中的。

④本关击毁 16 个以上的地面目标的话可以获得战役勋章“GUADIAN”。

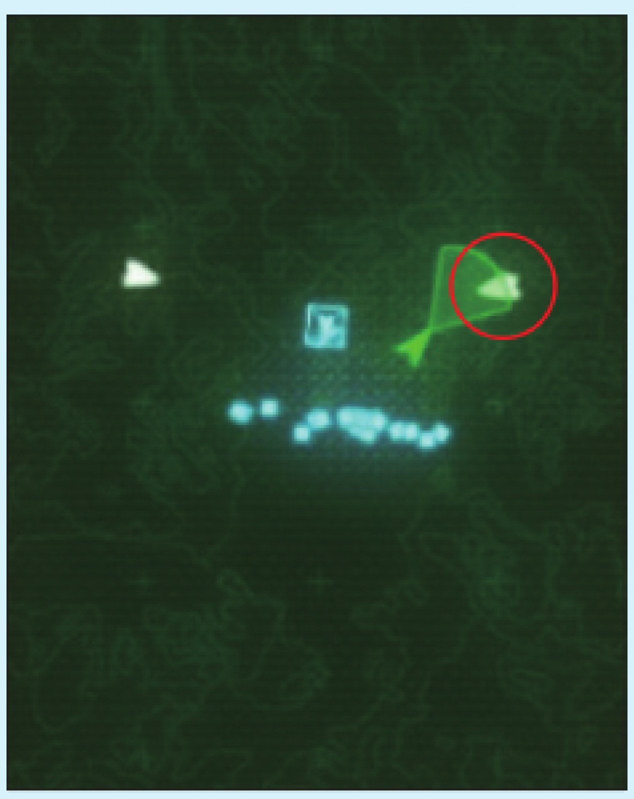

▲第一阶段全部 SAM 的位置及推荐攻击顺序



## 冠名敌机击破要点



本关的冠名敌机“LOUVETEAU”（Gripen E）出现条件为第三波敌方战斗机出现之前消灭所有 SAM，推荐击破路线在上文提供的 SAM 位置图中也已标明，大家参考着攻略即可，在第三波敌方战斗机出现后，冠名敌机会在地图右侧出现，尽快击坠即可。


▲冠名敌机出现位置

## ACE 难度 S 评价攻略要点

本关攻略 S 评价的关键在于第二阶段击坠 BOSS 无人机的效率，因此玩家使用的战机和特殊武器完全按照对空配置搭配即可，推荐 F-22A 和 QAAM 的组合，同时装备增加特殊武器攻击力和导引能力的插件，第一阶段根据上图顺次干掉所有 SAM 和 3 批敌方战机，只要确保都是一次击破不耽误太多时间就行了，顺带还能干掉冠名敌机多赚点分，第二阶段抓住攻击时机后火力全开猛轰 BOSS，加强导引性能的 QAAM 命中率还是值得信赖的。

# Mission 11 Fleet Destruction

| | |
|---|---|
| 目的 | 消灭敌方主力舰队 |
| S评价参考条件 | 46000 分 |

## 一周目攻略要点

①又是一个以对舰 / 地扫荡为主的纯刷分关，Easy、Normal、Hard 的过关分数线分别是 20000/25000/28000（ACE 难度为 30000），对一般玩家还是比较苛刻的，建议在这关开始前尽量提升一下机体科技树，最好能开发出可以搭载长距离对舰或对地导弹（LASM 或者 LAGM）的战机，否则会打得非常痛苦。

②本关依旧限时 15 分钟，一上来是空中加油，记得别跳过了。进入正式战斗后没有 Check Point，地图南侧是补给线，弹药不够的话可以回来补给。

③地图上总共 3 处敌方集群，主要是东侧的舰队、西面的港湾基地以及北面的海上平台，有 LASM 或者 LAGM 的话可以优先攻击东侧的舰队，攻击时需要瞄准战舰的核心部位（一般目标名字都是该战舰的种类，如护卫舰 Frigate、驱逐舰 Destroyer、巡洋舰 Cruise、神盾舰 Aegis 和航母 Aircraft Ship），只要击毁核心部位就算击沉该艘战舰，战舰上的其他部位的分数也会一并算给玩家。这里要特别注意敌方的神盾舰，上面的防空火力十分强大，尤其是舰上的 CIWS 启动后可以打下我方发射的导弹，有装备 LASM 或 LAGM 的话可以在极远距离趁其尚未启动 CIWS 时进行攻击，如果使用普通导弹的话就只有飞到近距离（500 以内）时攻击才有可能命中，不过除了护卫舰以外，其他战舰若使用普通导弹都至少需要 2 轮或以上轰炸才能摧毁（使用对地或对舰导弹基本上一发都能击沉，差距显著），效率会大打折扣，航母上的目标众多，要切到核心部位不太容易，不过击沉后得分非常高，不要错过。

④西侧的港湾基地敌方的火力相对较弱，而北侧的海上平台上停放着许多战斗机，玩家一旦接近就会起飞出击，对地或对舰火力不够充足的话建议多打打飞机来攒分，港湾设施和海上平台建筑同样都有核心部位（CORE），只要破坏核心部位该部分建筑就会完全毁坏，上面所有目标的得分都会归玩家，因此在攻击这两处敌方集群时同样要优先攻击核心，海上平台某些部位的核心必须从特定角度攻击才能命中，要注意。


▲神盾舰的防空火力十分强大，推荐使用 LASM 远距离击破

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

## 冠名敌机击破要点

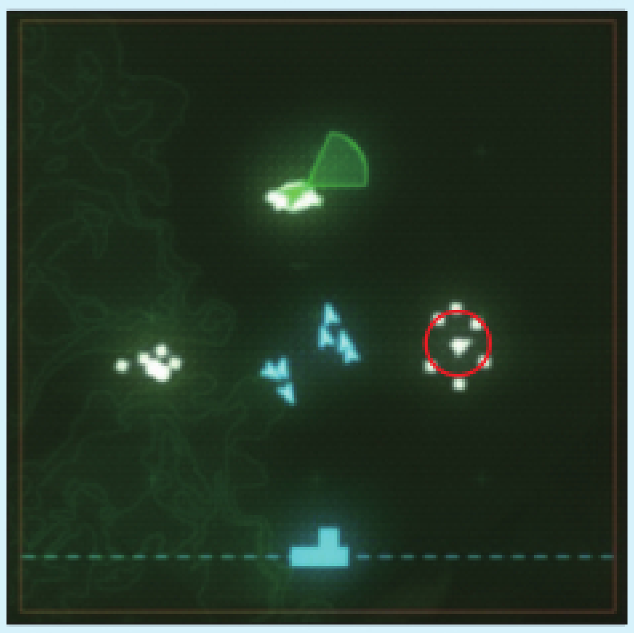




本关共有两架冠名敌机，一架是“IBIS”（Su-33 Flanker-D），出现条件为钻过上方海上平台上任意一个平台中间（如下图），空间比较狭小，建议钻洞前减速，成功后冠名敌机会立刻从地图东侧航母上起飞，之后会往地图上方进发，玩家需要尽快飞过去将之击落以防止其逃走。另外一架是“CHASSEUR”（Rafale M），出现条件为找到左上平台上的 F-14D×2、Rafale M×4、Su-33×2 共 8 架敌机（其他的轰炸机、运输机不需要），都在它们未起飞前击毁即可，这一要求基本限定了玩家必须使用 8AAM 作为特殊武器，在逼近海上平台时注意减速，先切换 8AAM 避免切换锁定时切到平台上的地面目标，开始锁定之后立刻开火，并切换普通导弹补漏，争取在一轮攻击内达成条件（留给玩家的时间很短，如果一轮攻击没有全灭 8 架敌机，等回头飞过来的时候肯定来不及了），之后冠名敌机就会出现并向玩家冲来，击坠即可。要一次性击坠两架冠名敌机的话先击坠“CHASSEUR”再触发“IBIS”。



▲触发“IBIS”需要从这个平台中间穿过去



▲“IBIS”出现位置



▲“CHASSEUR”出现位置



▲触发“CHASSEUR”需要用 8AAM 锁定平台上的战斗机，尽快击破

## ACE 难度 S 评价攻略要点

本关 S 评价的分数线高达 46000 分，但其实只要使用带 LASM 的飞机难度并不大，确保把东侧舰队和北侧平台完全清理干净就不难达到分数线，插件可以带特殊武器射程增加，剩下的空位用来强化普通导弹，增加打飞机的效率，一上来先清理舰队，LASM 一发打沉一艘（航母需要两发），之后快速击坠这一区域的战斗机。前往北侧平台的途中可以把落单的敌舰或战机都打掉，攻击平台核心时用 LASM →切换普通导弹 + 机炮，打起来应该是很快的，就是最后一个平台的核心位置比较低，攻击时需要战机以超低空接近，平台上的防空火力不用害怕，打爆核心就是胜利。最后清理剩余的敌机，或是继续去西侧港湾基地攒分都没什么问题。如果没有 LASM 或是 LAGM 的话，玩家也可以试试练一下 PLSL 或 EML，对付核心也有不错的效果。

# Mission 12
# Stonehenge Defensive

| 目的 | 防卫巨石阵 |
|---|---|
| S 评价参考条件 | 15 分 30 秒以内 &36000 分以上 |

## 一周目攻略要点

①重返巨石阵对于玩过《AC4》的老玩家来说想必会非常怀念，不过这一次我们变成了它的守护者。本关第一阶段要保护巨石阵的大炮不被敌人摧毁，而敌人除了空军之外，地面部队也是一大威胁。一上来由于敌方的战斗机不会攻击巨石阵，所以我们可以优先消灭敌人的地面部队再去对付战斗机。

②一段时间之后南面出现敌方的轰炸机部队，不能让其靠近巨石阵，优先击坠轰炸机再对付护航战斗机。轰炸机共两波，Tu-160 的耐久尤其高（需要普通导弹 4 发，特殊武器 2 发），建议让其飞过后用 High G 机动转身，从背后攻击将之击破。地图东北侧还有一波 A-10C 攻击机编队，对巨石阵的威胁同样巨大，必须第一时间消灭，否则会导致巨石阵东侧的我方陆军部队全灭，之后防卫线会迅速崩溃。

③对巨石阵有威胁的地面单位还有敌方的火箭弹发射车，地图东北有一台需要击破，在战斗进入到后期后，在东北会登场一批直升机部队，西南也会有火箭发射车出现，玩家需要挑选一个目标去击破，友军则会帮忙击破另外一侧的敌人，这里要注意假如玩家没有做出选择那么友军也不会行动，巨石阵在受到火箭弹发射车一定次数的攻击后同样会被摧毁导致 Game Over。

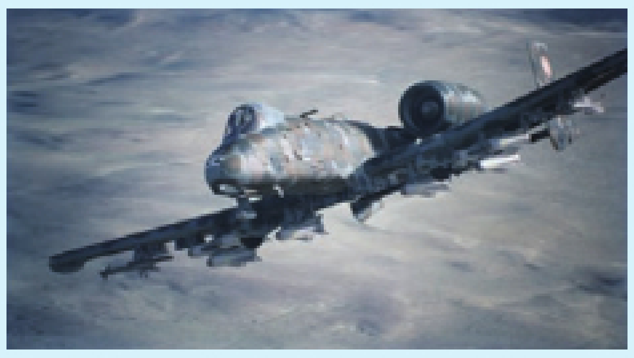
④之后发生剧情，军械巨鸟出现并放出大量的无人机，如果这时玩家弹药已经所剩无几，最好手动 Retry 回复。先和无人机集群周旋一阵，继续等待剧情触发（这里如果扔下无人机不管，巨石阵是有可能会被无人机击毁的），等 2 分钟倒计时出现后迅速飞往军械巨鸟，在倒计时结束前必须击毁军械巨鸟的两个主推进器 Main Propeller（Hard 以上难度还会出现副推进器 Sub Propeller），这里倒计时 + 满屏的目标 + 持续不停的导弹警报可能会让一些新玩家压力非常大，不用紧张，时间是完全足够的，只要成功将目标切换到主引擎上就是胜利，导弹 + 机炮一起招呼上去吧。击毁两个主引擎军械巨鸟会启动防护罩，迅速飞离即可，之后就静待巨石阵开炮击坠军械巨鸟吧。



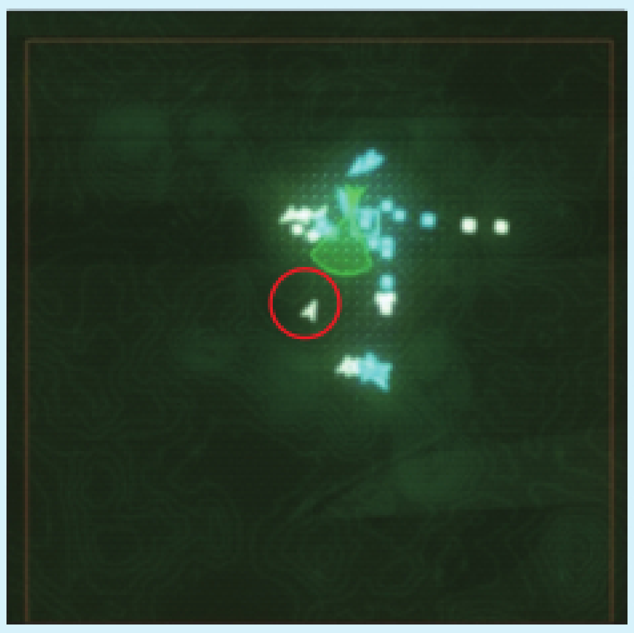
## 冠名敌机击破要点



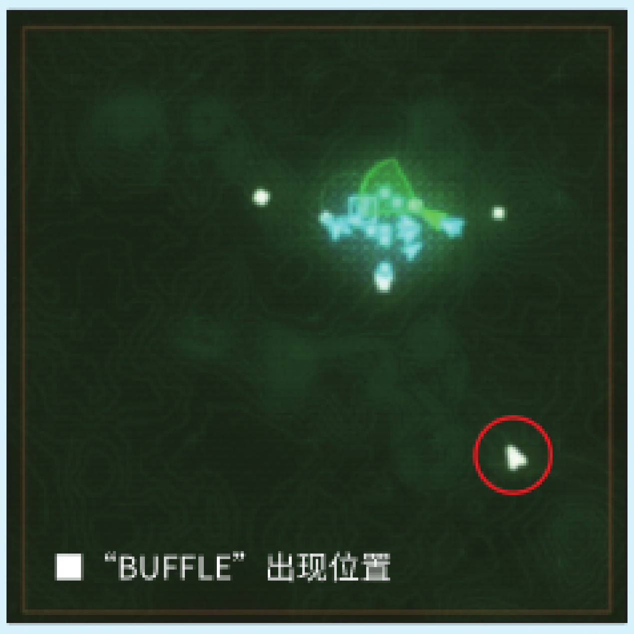




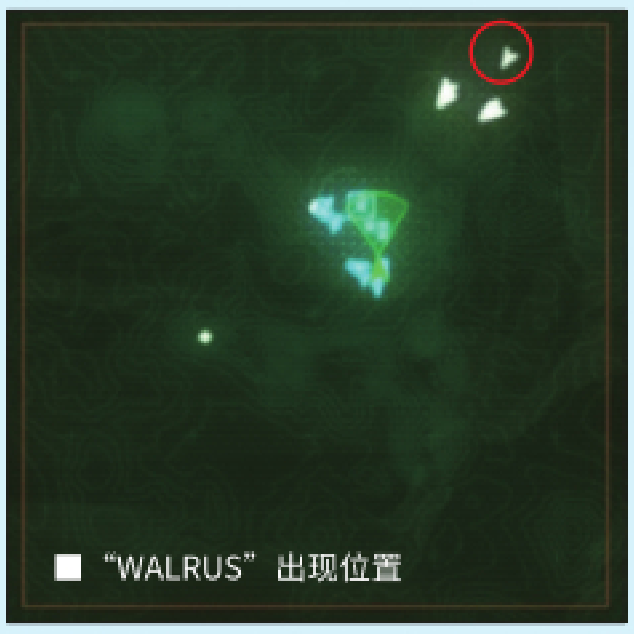
本关共有 3 架冠名敌机，一架是“FOUDRE”（Mirage 2000-5），触发条件为从巨石阵中废弃的炮台下方飞过（任意一个废弃炮台都可以），如下图，之后冠名敌机会立即出现，建议一开场就去触发并击坠；第二架是“BUFFLE”（A-10C），触发条件是玩家全灭地图右方出现的 A-10 攻击机编队，之后它会从地图东南出现，距离较远且飞了一段距离后会折返逃跑，需要玩家主动飞过去将之击落。最后一架是“WALRUS”（Su-34），触发其出现的条件为在最后一波敌方援军出现前不让巨石阵受到任何伤害，达成这一条件的要点是根据敌人对于巨石阵的威胁度确定击破优先级，本关对于巨石阵来说最主要的威胁自然就是两波轰炸机编队和东侧的 A-10 攻击机编队了，一定不能让它们进入到巨石阵的圆形范围内，只要保证干掉这三波敌人，再逐一消灭进入到巨石阵圈内的地面单位，应该就没有什么问题了。达成条件后在最后一波敌方援军中，冠名敌机会和直升机部队一起出现在地图东北角，因此玩家必须选择迎击直升机部队才方便击落冠名敌机。



▲“FOUDRE”出现位置



■“BUFFLE”出现位置



■“WALRUS”出现位置



▶触发“FOUDRE”需要从这座炮台下面飞过

### ACE 难度 S 评价攻略要点

挑战 S 评价的话必须使用 F-22A 或 X-02S 等强力对空战机，再配合各种强化对空的插件来战斗。本关获取高分的要点依然在高效率地击落敌方飞机，有余力再逐一收拾地面部队，不用吝惜任何特殊武器，火力全开进行战斗，争取在军械巨鸟出现前能够清场。军械巨鸟出现后立刻手动 Retry 回复弹药，在最后阶段倒计时出现前的这段时间尽力清理无人机，一架无人机 500 分，这个阶段打掉的无人机越多获得 S 评价就越保险。最后在倒计时阶段追上军械巨鸟，除了打掉两个主推进器的目标之外，尽量多打掉一些军械巨鸟身上的其他目标蹭分即可。

# Mission 13
# Bunker Buster

| | |
|---|---|
| 目的 | 摧毁中程弹道导弹 |
| S 评价参考条件 | 8 分钟以内 &19500 分以上 |

## 一周目攻略要点

①本关的玩法比较特别，玩家的战机无法搭载特殊武器，取而代之的则是用来指示友军破坏 IRBM 发射井的指示仓（TGTP），使用方法是按△键切换到发射井（IRBM CILO）上，之后切换 TGTP，使画面中央的指示标志对准发射井，HUD 变成红色的话即表示 IRBM 发射井处于投弹爆炸中心，之后按○键即可开始定位，定位需要一定的时间，这期间玩家需要保持直线飞行直至友军投弹，如果机头歪了也会导致投弹位置偏离。若投弹正中目标可以一击破坏，若位置稍有偏离（显示 HIT）的话则需要命中两次才能破坏。要注意右上角的那个目标所处的区域有强烈的气流干扰，要一次摧毁有点难度。

②本关第一阶段需要在 8 个目标（TGT）中找到 5 个真正的发射井，摧毁 5 个发射井后发生剧情进入第二阶段，虽然第一阶段有 10 分钟限时，但是就算限制时间用完也没有摧毁 5 个发射井的话，同样也会进入第二阶段（不过也不可能拿到高评价了）。

③第二阶段的目标为陆续摧毁 3 枚发射升空的中程弹道导弹（IRBM），如果 IRBM 超过了限制高度会导致 Game Over，摧毁 IRBM 是有一定技巧的，当 IRBM 进入射程范围后不要急着开火，因为玩家飞行路线和 IRBM 升空轨迹呈 90°状态下发射导弹是不可能命中的，因此需要玩家主动减速，让 IRBM 先飞上去，之后抬高机头往上飞，最终让战机处于在 IRBM 正下方并垂直上升追尾的状态，之后对其发射导弹。IRBM 需要 4 枚常规导弹，也就是两轮攻击才能击毁，因此这里任何一次攻击 MISS 都有可能导致关卡失败，玩家不要莽撞，在确保命中的情况下再进行攻击。

④第 3 发 IRBM 位于第 1、2 枚的反方向，在击毁第 2 枚 IRBM 后需要迅速转头往第 3 枚飞去才能来得及，途中拦路的敌机建议直接无视，利用热焰弹防御背后射来的导弹即可。

⑤另外本关 5 分钟内摧毁 5 个发射井的话可以获得战役勋章“CLAIRVOYANT”，在打冠名机或者 S 评价的过程中可以一次搞定。



▲保持在 IRBM 下方进行攻击才会有较高命中率

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

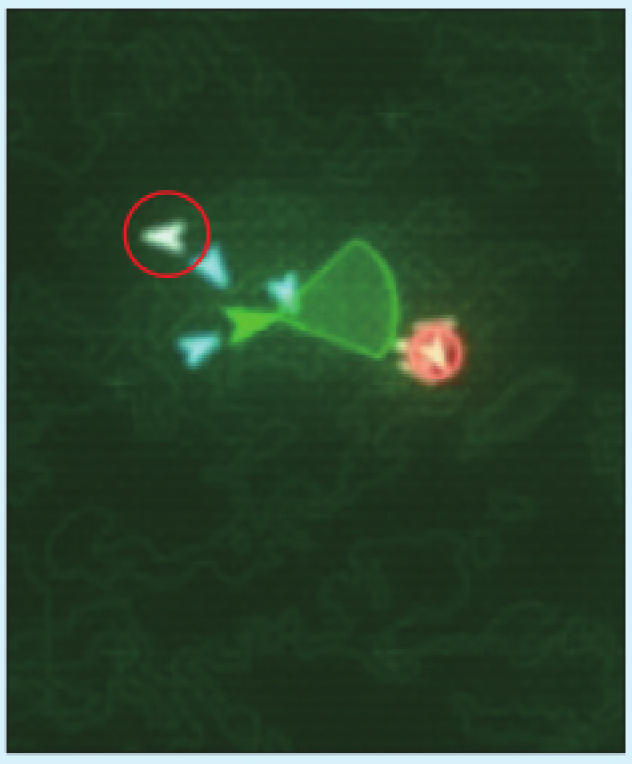
### 冠名敌机击破要点



本关的冠名机“COMET”(MiG-31B)是全部冠名敌机中比较麻烦的一个，出现条件为在第一阶段快速摧毁5个真正的发射井，限制时间根据测试估计也是5分钟以内，但由于发射井位置随机，要在8个目标中快速找到5个发射井其实是要看运气的，不过根据笔者的测试，右下（离玩家出生点最近的那个）那个基本可以确定是固定的真发射井，玩家只需要在剩下的7个目标中找到4个真发射井即可。当然其实还有更简单的方法——真发射井的位置是在每一次开启任务时固定的，玩家只要不退出任务或完成任务，而是选择Restart Mission重新开始任务的话，真发射井的位置是不会变化的，因此可以先慢慢摸清5个真发射井的位置，再选择重新开始任务。

达成条件后，冠名敌机会在进入第二阶段后，出现在IRBM的反方向，而且还会继续向西逃跑，玩家必须先赶过去击坠冠名敌机，再回头去收拾IRBM（注意两发导弹是无法击毁冠名敌机的，要再补一发导弹或是几十发机炮）。而这就带来了一个问题，玩家使用的飞机如果速度不够快的话，即使打掉了冠名敌机也是来不及摧毁IRBM而Game Over的，目前来看符合条件的只有诸如MiG-31B、F-22A、X-02S等高速战斗机，这里还是给大家推荐速度够快，转向又轻便的X-02S，再装备提升加速性能和最高速度的插件即可。

此外如果第二阶段摧毁IRBM失败，需要直接重开任务而不能Retry，否则冠名敌机就不会再次出现了。



▲冠名敌机出现位置

### ACE难度S评价攻略要点

本关S评价的要点和冠名敌机的击破要点基本一致（拿S评价肯定是需要干掉冠名机才比较保险），使用X-02S，插件以提升飞机速度和常规导弹为主，因为有分数的要求所以在摧毁发射井时需要顺带清理敌方的飞机和地面目标。这关中分数和时间的综合评价比较考验玩家的战术安排，因为第二阶段的分数和用时基本是固定的（二阶段干掉冠名机的情况下是1700+1000×3=4700分，用时约3分钟），所以关键在于一阶段的得分和用时，以8分钟19500分为目标的话，一阶段原则上不能在假发射井身上浪费时间，因此先尝试几遍把真发射井位置摸清是很必要的，之后就是单纯的效率问题了。



## Mission 14
## Cape Rainy Assault

| 目的 | 突破峡谷并占领敌方基地 |
|---|---|
| S评价参考条件 | 9分30秒以内&19000分以上 |

### 一周目攻略要点

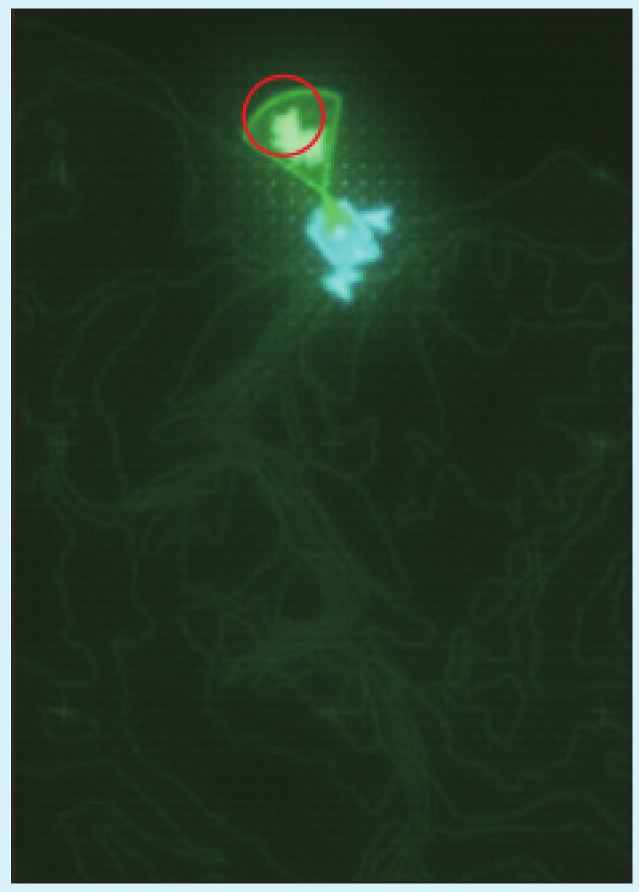
①一上来是夜间空中加油的场景操作，完成后进入正篇。本关第一阶段是经典的峡谷穿越，有着高度不超过600且不能使用任何武器的要求，除了撞山坠毁的威胁之外，途中峡谷两侧还有大量的探照灯，若被探照灯照到也会导致Game Over。初次攻略的玩家可以保险起见，保持600以下的低速飞行即可，尤其是几个狭窄的弯道处可以小心地将速度降低到失速界限，安全通过。最后两个区域的探照灯非常密集，可以提前找好空隙确定路线，使用短暂加速尽快突破。

②冲出峡谷之后到达敌方基地，开始愉快的炸炸炸之旅了，这一阶段的目标就是摧毁一切你能看到的东西，虽然有保护好本方陆军部队的要求，但只要将敌方地面部队和直升机部队清理得够快，友军基本是没有太大威胁的。地面目标建议优先击毁探照灯(Searchlight)，否则玩家被其照到的话会被SAM集火攻击，途中敌方还会有空军部队增援，不过没有太大威胁。过关后有降落到机场的场景操作，小心别手快跳过了。

### 冠名敌机击破要点



本关的冠名敌机“GADFLY”(Su-47)出现条件为第一阶段在3分钟内穿过峡谷，多打几次熟悉了地形之后达成这一条件应该没有太大难度，在第二阶段清理完地面目标后冠名敌机会和敌方的空军增援部队一起出现，迎击并击坠即可。



▲冠名敌机出现位置

### ACE难度S评价攻略要点

本关也算是拿S评价比较轻松愉快的一关，战机选用带4AAM的对空战斗机即可，在熟悉了峡谷地形和探照灯位置后，玩家有信心的话甚至可以借助High G转向一路加速通过峡谷，第二阶段如果先用4AAM打掉机场上尚未起飞的敌机，之后再清理探照灯和防空火力，中途出现的冠名机不要错过，基本可以确保S评价。



◀熟练使用专家操作模式的话穿越峡谷会简单很多

# Mission 15
# Battle for Farbanti

| 目的 | 摧毁敌方战力 |
| --- | --- |
| S 评价参考条件 | 22 分钟以内 &36000 分以上 |

## 一周目攻略要点

①本关是一场大规模的海陆空立体作战，第一阶段又是限时 15 分钟的刷分关，Easy、Normal、Hard 难度的过关分数线分别为 15000/19000/21000（ACE 难度为 23000 分），敌方集群共 3 处，分别是西面海上的舰队，东南面的空军部队和北面的地面＋空军混合部队，补给线在北面，以过关为目标的话可以适当放弃敌方的舰队，只打北面和东南面的敌人，考虑到第二阶段有压力较大的 BOSS 战，还是建议玩家的战机和特殊武器以对空为主。

②在南侧的空战中，玩家可以优先选择回避能力较弱的对地攻击机 A10-C 作为目标，之后再对付其他战斗机 AV-8B，MiG-21 等，途中从海上还会有一波 F15-J 作为援军出现，全灭这些敌人后飞往北面。

③北面是敌方的陆军部队加上 Su-34、Su-37 等敌机，这两种敌机分数都很高，最好一架都不要错过。打光飞机后再打地面目标，SAM 和 AAGUN 优先，之后对付 ADTANK（注意其防空火力可以打掉我方的导弹）和 TANK，海边的废墟上也会有敌方火力，不过因为那片地形较为复杂所以不冲评价的话可以无视。

④随着时间的流逝在地图中央的沿海还会陆续出现新的援军，在剩下 3 分钟左右时会出现一大波新的地面目标，其中有一个导弹防御陆基（Aegis Ashore），打掉有 2000 分，但本身很硬，加上周围的对空火力非常强大（一堆 CIWS），只想靠普通导弹想要打掉也不是那么容易的。

⑤ 15 分钟限时结束后，若玩家的得分超过分数线，那么战斗将进入第二阶段，敌方的 SOL 队（Mr.X 与 4 个手下）会驾驶 Su-30SM 与 Su-30M2 登场，这一阶段的目标就是击败他们，首先击坠 4 架 Su-30M2，他们比起普通杂兵要强一些，但是利用 4AAM 或者 QAAM 等强力对空特殊武器并不难击破，而 Mr.X 驾驶的 Su-30SM 在这关依然是无法击坠的，他会在一连串的无线电对话剧情后通过强制剧情杀将友军队长 Wiseman 击坠。和 Mr.X 的战斗技巧与第七关类似，玩家只要对其造成一定伤害即可触发卫星系统失灵，Mr.X 撤退的剧情，本关结束。要注意 Wiseman 被 Mr.X 击坠之前无论击中 Mr.X 多少次他都不会撤退（总之 Wiseman 是无法救下的），因此击破 SOL 队其他 4 人后，静等 Wiseman 被击坠再对 Mr.X 发动攻击即可。

⑥本关在不受到伤害的情况下过关可以获得战役勋章“WHOA MAN”，可以补给和使用 Checkpoint，主要是第二阶段留意些就行了。



▲导弹防御陆基是高分目标，不要错过

## 冠名敌机击破要点

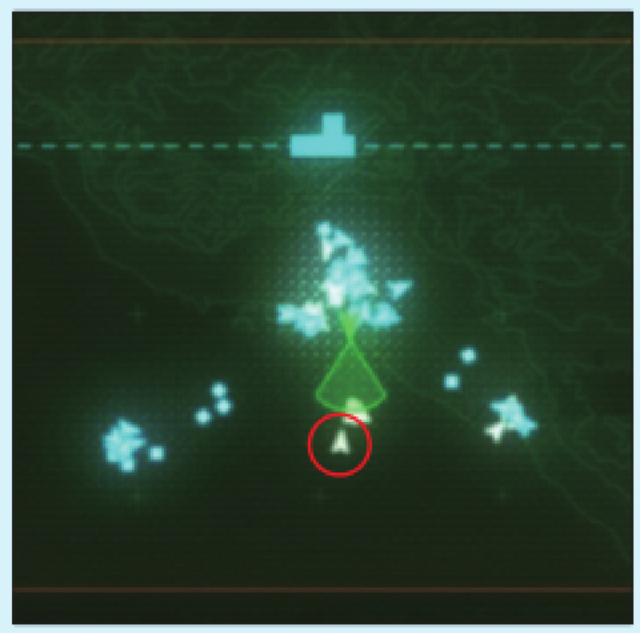




本关有两架冠名敌机，一架是“SERPENT”（Su-37），其出现条件为第一阶段 10 分钟内分数达到 18000 分以上，那么在剩余 5 分钟的时候冠名敌机会从地图中央靠下一点的地方出现并飞来。另外一架是“BOGEN”（F-2A），出现条件为击破上文攻略中提及的第一阶段最后 3 分钟时刷新的敌方导弹防御陆基 Aegis Ashore，击破方法可以参考下文 S 评价的攻略法：第一阶段先装备 LASM 或 LAGM 等对地 / 海特殊武器以便于清理地面目标和舰队，在 Aegis Ashore 出现时远距离给它两发 LASM 就能轻松击毁，等第一阶段倒计时还剩 30 秒时立刻返回北面的补给线，将特殊武器换成对空的 4AAM 或 QAAM，之后再迎接第二阶段的战斗。



▲“SERPENT”出现位置



▲“BOGEN”出现位置

## ACE 难度 S 评价攻略要点

由于第一阶段强制 15 分钟，第二阶段打 4 架 SOL+Mr.X 的时间并不很宽裕，对于不太熟练的玩家来说有一定难度。所以第一阶段还是应该尽量多攒分以减轻第二阶段压力。战机方面选择同时具备强力对地 / 舰＋对空特殊武器的飞机，一阶段先装备 LASM 或 LAGM 等对地 / 舰武器来清理地面目标和舰队（F-22A 带 XDSB 也可以），强化插件则优先强化普通导弹，按照东面的空军部队→西面的舰队→北面的空军＋陆军混合部队→中央的地面目标增援→导弹防御路基＋冠名敌机的顺序来逐一击破。在还剩 30 秒时返回补给线，将特殊武器换成 QAAM 或 4AAM 等对空武器，进入第二阶段，干掉 4 架 SOL 队后攻击几下 Mr.X，等待 Wiseman 被击坠，之后再打跑 Mr.X。



# Mission 16 Last Hope

| 目的 | 护卫爱尔吉亚军官 |
| --- | --- |
| S 评价参考条件 | 20 分钟以内 &23000 分以上 |

## 一周目攻略要点

①由于卫星系统被破坏，交战双方的敌我识别系统失效，战场上的所有目标在没有手动识别之前均显示为黄色的 Unknown，而手动识别敌我的方式是把目标固定在屏幕正中央，一段时间后系统就会判断出是该目标为友军还是敌军，同时显示该目标的兵种型号，玩家的战机离目标越近，识别速度越快。一般来说利用机头对准目标，使目标处于 HUD 的正中央是最常规的手段，但其实只要使用△键 /Y 键对敌人进行视角追踪，使其处于游戏屏幕正中央是方便快捷的方式，玩家在攻略时需要熟练使用（尤其是在挑战 S 评价时）。要注意在攻击未识别的 Unknown 目标是无法得到分数的，且如果命中一次友军便直接和 S 评价无缘，多次命中友军则可能导致 Game Over。

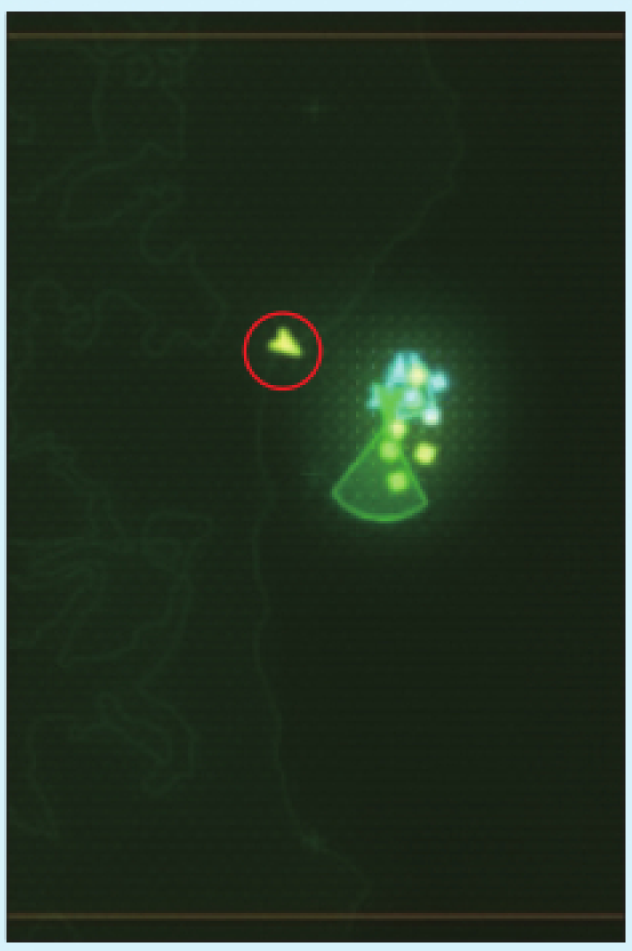
②本关的主要目的是护送叛逃的爱尔吉亚军官的车队到达目的地，要完成这一目标的关键是确保车队行驶的高速公路畅通无阻，包括挡路的和追击的敌方地面部队都要逐一击破，尤其是途中的大桥上和隧道出口处会刷新敌人，万一玩家没有注意而专注于攻击其他地方的敌人的话，有可能导致车队被击破而 Game Over，以过关为目的的话，专心保护好车队即可。

③护送车队成功后发生剧情，目标变为保护出现的运输机，首先必须将威胁运输机的 Su-33 和 YF-23 全部击毁，作为运输机护卫的 FA-18F 虽然同样可以切换锁定，但不能攻击（目标框和敌人不同，打错了会 Game Over），等到发生剧情，FA-18F 变成敌人之后再将其击坠，最后消灭所有的无人机 MQ-99 后过关。

## 冠名敌机击破要点



本关的冠名敌机“AXEMAN”（Su-35S）的出现条件为任务开始后 15 分钟内获得 10000 分，熟练掌握手动识别敌人技巧的话应该没有太大难度。冠名敌机在到达分数线后马上就会出现，不过同样显示为 Unknown，需要手动识别。



▲冠名敌机出现位置

## ACE 难度 S 评价攻略要点

掌握快速手动识别敌机的方法是拿 S 评价的关键，除此之外保证第一时间清理掉威胁车队的敌方目标，可以减少车队在路上花费的时间（车队受到敌人攻击被迫止步时在无线电里有提示，一定要注意），玩家动作稍慢就会导致军官车队绕道，增加获得 S 评价的难度。除此之外就看玩家清理地图上其他敌方目标的效率了。第二阶段的空战没有太多要注意的，小心不要误打运输机或护卫机即可。

# Mission 17 Homeward

| 目的 | 护卫友军 |
| --- | --- |
| S 评价参考条件 | 12 分钟以内 &26000 分以上 |

## 一周目攻略要点

①本关一上来同样需要手动识别敌人，想要提高效率的话活用视角追踪技巧即可。根据指示逐步清理岛上的敌军部队及设施。

②一段时间之后地图东侧会出现 5 架轰炸机向岛屿飞来，如果让轰炸机到达岛上的话有可能导致 Game Over，必须第一时间去击坠这些轰炸机。如果玩家的战机上搭载了反隐形插件的话，地图还能看到轰炸机前面还有一大堆战斗机护航，总之优先干掉轰炸机，再来对付护航战斗机攒分。

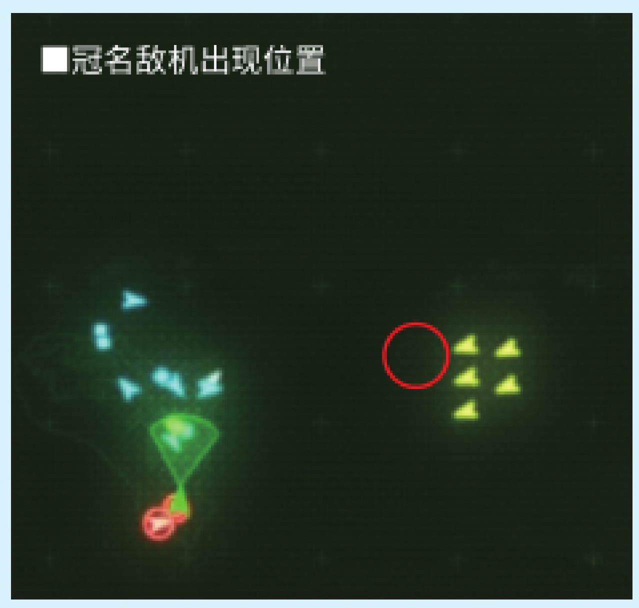
③之后清理增援的敌方无人机，并摧毁剩余的地面目标后，会触发爱尔吉亚公主的剧情，接着地图上会出现一批有 TGT 标志的敌方陆军部队，此时会有 1 分钟的倒计时，必须在倒计时内将这些 TGT 全部击破，这段时间很紧，基本没有给玩家攻击其余非 TGT 目标的机会。

④成功保护公主后战斗进入最后阶段，玩家的目标是追赶并击毁两架从质量弹射轨道出发的运输机（Supply Ship），由于剧情后玩家战机的位置会被重置，所以没有必要提前赶往质量弹射轨道。这一阶段如果玩家的战机速度够快的话没有太大难度，如果不够快则很有可能要穿过一段雷云（还有雷电干扰），可以等脱离雷云区域后再进行攻击，此外运输机被破坏时会造成范围巨大的爆炸，记得提前避开避免被爆炸波及。

## 冠名敌机击破要点



本关的冠名敌机“MANTIS”（F-35C）出现条件有点意思，要求玩家进入第二阶段（也就是整个岛屿区域出现敌方目标后）后，在敌方轰炸机编队出现之前，玩家的战机沿着岛东侧的质量弹射轨道飞行，进行一次模拟发射。关于这段操作笔者自己的心得是最好从水平方向的轨道起始点开始，对准方向并贴地飞行（高度控制在大约 40 ～ 60），当轨道开始进入弧形上升阶段后尽量减速并慢慢地抬高机首，最后飞出轨道就算成功，加入途中不幸发生碰撞建议回头重来。成功的话冠名敌机会在轰炸机编队出现后，混在护航战斗机队伍中一起登场，同样是隐形 +Unknown 状态，需要玩家手动识别。



■冠名敌机出现位置



◀要触发“MANTIS”出现必须沿着这条质量弹射轨道飞上天

## ACE 难度 S 评价攻略要点

本关 S 评价没有太多好说的，除了轰炸机和限时清理地面 TGT 之外，总体时间应该是比较宽裕的，大家可以根据自己的情况来选择是对地特殊武器还是对空特殊武器，冠名机的出现条件不太好把握的话放弃也没关系。最后阶段尽快追上两架运输机，尽量在进入雷云区域之前将其击坠。

# Mission 18
# Lost Kingdom

| 目的 | 压制希拉吉城及其周边 |
|---|---|
| S 评价参考条件 | 13 分钟以内 &13000 分以上 |

## 一周目攻略要点

①第一阶段一路直行，并清理掉沿路所有的 TGT 即可，途中会出现阻拦玩家的敌方战斗机增援，可以迎击也可以无视。

②到达王城之后继续摧毁王城上的所有 TGT 目标，之后战斗进入第二阶段，SOL 队再次出现，只要击坠 2 架以上的 SOL 队，Mr.X 就会驾驶装备了电磁炮 EML 的原创战机 X-02S 登场。他在准备使用电磁炮攻击时雷达地图上会有一条红线提示，注意回避，同时在他准备使用电磁炮攻击之前回避能力也会有所下降。除此之外依然可以耐心和其狗斗，等待他结束旋回状态进入匀速直线飞行后再进行攻击。

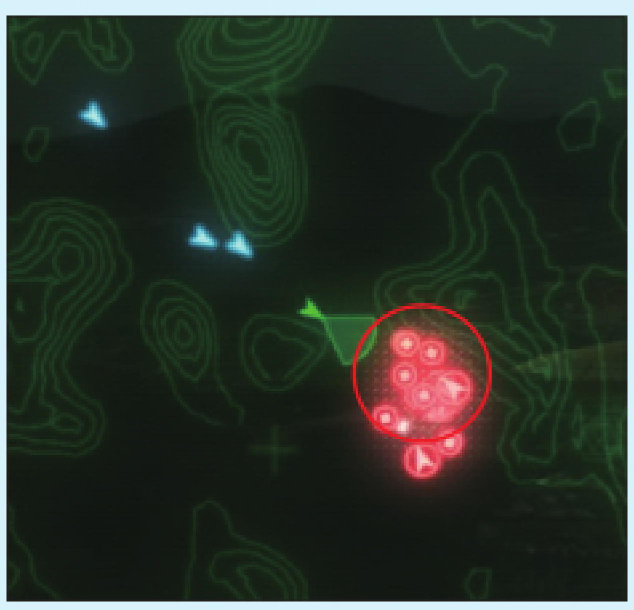
③本关不让 Mr.X 使用特殊武器的情况下，在 5 分钟内击败他可以获得战役勋章“GETTING THE JOB DONE”。



## 冠名敌机击破要点



本关的冠名敌机是“LYNX”(YF-23)，其出现条件为任务开始后 3 分钟内消灭到达王城这条路上的所有敌人，半路增援的 3 架 GRIPEN E 也要击坠（王城区域的目标不用），这样到达王城区域后，冠名敌机会出现并起飞，注意它有隐形功能，在雷达上不易发现，可以装备反隐形插件再击坠即可。



▲冠名敌机出现位置

## ACE 难度 S 评价攻略要点

只要最后打 SOL 队和 Mr.X 不浪费太多时间的话，本关的 S 评价还是比较宽松的，甚至连冠名敌机都可以不用打。战机和特殊武器建议还是以对空为主，F-22A+QAAM 配合特殊武器威力、导引性能等强化插件，尽快收拾最后的 SOL 队及 Mr.X 即可。

# Mission 19
# Lighthouse

| 目的 | 击坠军械巨鸟 |
|---|---|
| S 评价参考条件 | 16 分钟以内 &51000 分以上 |

## 一周目攻略要点

①终于迎来了本作最为爽快而壮大的纯空战关，第一阶段是刷分关，Easy、Normal、Hard 的分数线分别为 10000、12000、15000（ACE 难度为 17000），这个分数线并不是太难达到，由于敌方都是无人机，因此玩家需要优先攻击 Su-57、F-22A 这两种强力新锐敌机，因为它们不仅分数高（均有 1000 分），而且是无人机中的领队机，击破后会降低跟随着它们的同系敌机的运动性能，这样清理其余敌机会轻松很多。一段时间后军械巨鸟会像第 9 关那样从远方向战场发射空中炸裂弹，地图上会以红圈显示爆炸范围，注意躲开。本关从设计机制来看，弹药存量几乎是必然不够的，进入下一阶段后肯定是要手动 Retry 来回复弹药，因此第一阶段就不用可以节省特殊武器了。

②第一阶段结束后军械巨鸟出现，先手动 Retry 回复弹药，之后可以清理一下无人机和军械巨鸟身上的目标，等其开启防护罩时马上撤离，接着静等剧情发展，公主独自一人来到轨道电梯上层，切断了轨道电梯对军械巨鸟的电力供应，防护罩消失，战斗进入第三阶段。

③随着“Daredevil”这首 BGM 的响起，玩家也将进入本作的最高潮部分，这一阶段的目标是彻底摧毁军械巨鸟，玩家需要操作战机紧追军械巨鸟，之后先摧毁它背后的 4 个推进器（包括 2 个主推进器 Main Propeller 和 2 个副推进器 Sub Propeller），保持匀速飞行，耐心地将锁定住目标后，以导弹配合机炮一口气将之击毁，顺带可以把其两翼上的对空导弹（AAM）及对空炮（PSL）击毁，赚点分 + 减轻压力。

④之后军械巨鸟的连接部（Joint/Hook）出现，需要继续将这两个部位击毁，接着其核心部位（APS UNIT）终于出现，位置在军械巨鸟下方，玩家和其处于同一高度时导弹是无法命中的。而从其下方接近攻击时要小心它的激光炮（Laser），一旦锁定玩家后会持续对玩家发射，威胁极大，所以建议先击毁激光炮，然后降低高度用 High G 转头干掉核心，结束本关。

⑤本关后期漫天的无人机会是玩家的极大威胁，被敌机锁定的导弹警报很有可能会从开头全程响彻到结束，玩家一定要沉着冷静，不要因为被锁定了警报响起就心理紧张。最后还有降落到航空母舰上的场景操作，记得别跳过了。

⑥本关在攻略军械巨鸟阶段时在不使用机关炮的情况下过关，可以获得战役勋章“DRPPING THE BIRD”。

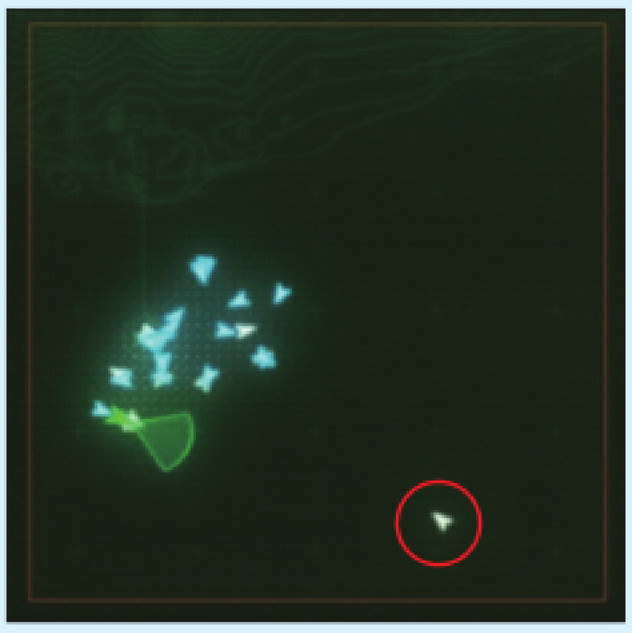


## 冠名敌机击破要点





本关也有两架冠名敌机，出现条件均只和第一阶段的分数有关，分别是“CALAMITY”(Su-57)，17000分在地图右下出现（和主战场离得比较远且会逃跑，必须专门飞过去击坠）；“TEMPEST”(F-22A)，分数达到20000分时出现，位置离玩家比较近，这两架敌机均有隐形机能几乎不会在雷达地图上显示，要顺利找到他们的话必须装备反隐形插件。



▲“CALAMITY”出现位置



▲“TEMPEST”出现位置

## ACE 难度 S 评价攻略要点

因为是纯制空关所以选用的战机和特殊武器没什么好说的，F-22A、Su-57或是X-02S，配合4AAM或QAAM，插件也是最大限度提升对空就行。ACE难度下敌机数量会增加不少，也更方便玩家攒分，全程完全无须吝惜任何特殊武器，反正弹药肯定是不够的，只要进入下一阶段就立刻手动Retry即可。一阶段优先高分目标，之后攻击军械巨鸟时在破坏推进器前把它身上所有的目标拆光，之后逐步干掉连接处和核心，至于无人机可以趁着回避敌人攻击或转向的时候顺手扔特殊武器，能干掉多少是多少。

# Mission 20 Dark Blue

| 目的 | 摧毁新型无人机 |
|---|---|
| S评价参考条件 | 10分钟以内&12000分以上 |

## 一周目攻略要点

①最开始玩家要面对的敌人只有两架新型无人机HUGIN和MUNIN，它们会放出子机(WEAPON UAV)发射TLS来摧毁玩家的导弹，不想被干扰的话可以先打掉子机。总体来讲，攻略技巧方面和第10关的无人机BOSS战没有太大区别，利用其减速转身迎面向玩家扑来的时机全弹发射将其一一击破，同时BOSS在垂直上升阶段的回避率也较低，可以使用4AAM或QAAM攻击。第二架战机被击毁的同时其核心——原型机ADF-11会脱离，运动性更高但耐久较低，只要抓住机会一轮猛攻即可将原型机ADF-11击毁。

②最后就是《皇牌空战》系列”的传统——钻洞了，玩家驾驶战机紧追着一架新出现的无人机进入海底隧道，这里的道路基本上是一直线，只需要控制好速度不碰壁就行（注意海底隧道中无法使用L1+R1进行水平校正），途中有3道3选1的分岔路，正确选择是中央→左右皆可→中央，分岔路的闸门会缓缓关门，必须在关门前加速飞过去。



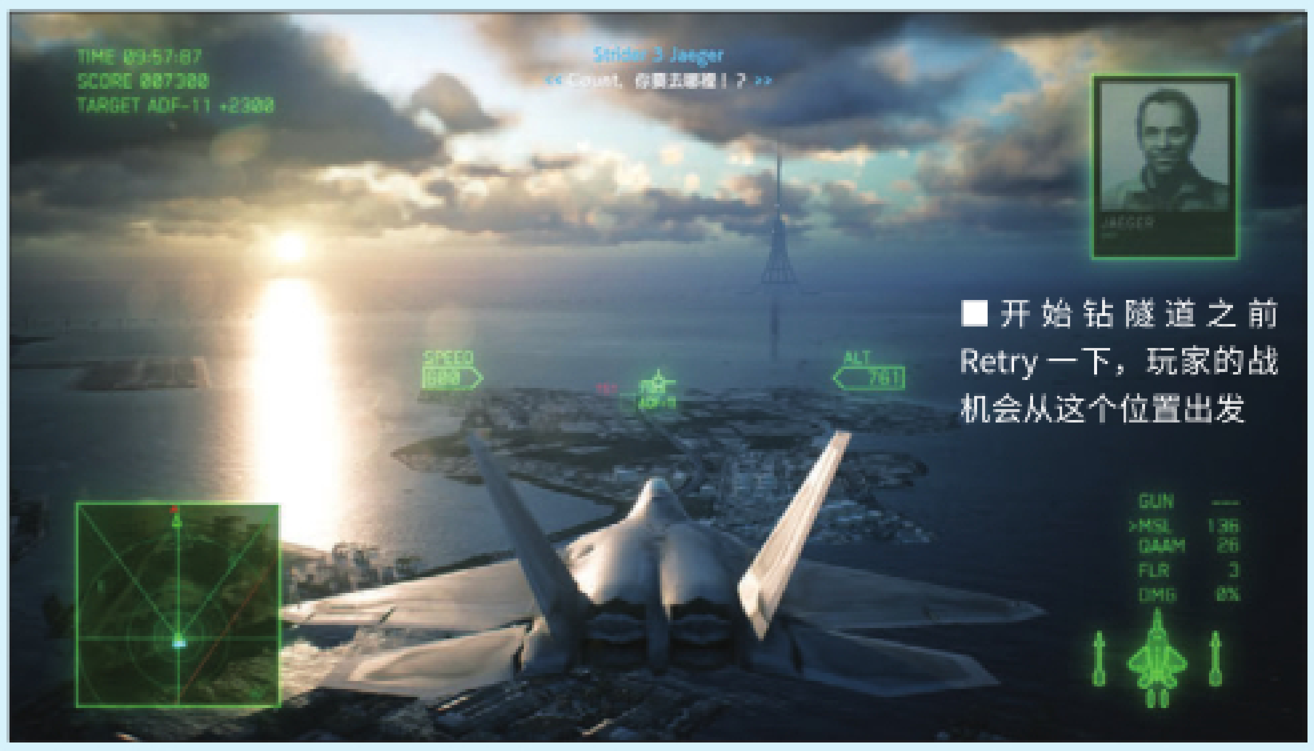
■从此处上去进入轨道电梯

③最后进入到轨道电梯的地下广场，这里会出现1分钟的倒计时，玩家必须在倒计时结束前干掉徘徊在这里的无人机以及墙壁上的六个接收器(Repeater)，之后会进入本关最难的一个部分——抬高机首，从地下广场上方的入口进入轨道电梯，之后一路垂直向上飞行到12000米高度，从轨道电梯最顶上的出口脱出。垂直上升的入口处会有“Way Point”的提示，地面也有红色的灯作为指示，但因为入口较为狭小，玩家需要充分减速后才有足够的反应时间来进行调整（但注意速度不能过低防止失速坠落），最后在垂直上升过程中还有几处障碍，玩家需要细微调整机身的位置以避开障碍。

④本关在全程仅使用机关炮的情况下过关可以获得战役勋章“PILOTED”。

## ACE 难度 S 评价攻略要点

本关无冠名机，得分基本也是固定的，因此玩家只需要根据前文的攻略提示，最大限度地提高效率，降低过关时间即可。开始钻海底隧道的时候先手动Retry一下，之后玩家的战机位置会重置到正对着海底隧道入口的位置，可以节省一点时间，在进入地下广场之前可以适当加速，在最后的无人机尚未下降高度前就能发射导弹将其干掉，之后绕一圈一口气干掉墙上全部目标，由于“Way Point”标志需要在无线电对话后才会出现，为了节省时间可以用地面上的红色灯作为指示，通过High G机动抬头进入轨道电梯，一路向上直飞过关。



■开始钻隧道之前Retry一下，玩家的战机会从这个位置出发

**TIPS** 通关之后剧情模式的记录会停留在第20关，但是即使读取记录重打20关也是拿不到Round Bonus的，必须重开新一周目。



## ■附：战役模式勋章一览

| 编号 | 名称 | 说明 |
|---|---|---|
| 1 | BRONZE ACE | 破坏敌方战力达 1000 |
| 2 | SILVER ACE | 破坏敌方战力达 2000 |
| 3 | GOLD ACE | 破坏敌方战力达 3000 |
| 4 | BRONZE MARKSMAN | 以机炮击坠 50 架敌机 |
| 5 | SILVER MARKSMAN | 以机炮击坠 200 架敌机 |
| 6 | GOLD MARKSMAN | 以机炮击坠 300 架敌机 |
| 7 | BRONZE WINGS | Normal 难度下全关卡以 S 评价通过 |
| 8 | SILVER WINGS | Hard 难度下全关卡以 S 评价通过 |
| 9 | GOLD WINGS | ACE 难度下全关卡以 S 评价通过 |
| 10 | RAZE THE ROOF | 破坏敌方地面目标达 1500（舰船除外） |
| 11 | SHIP OF LIBERTY | 破坏敌方舰船数量达 100 |
| 12 | GHOSTBUSTER | 破坏敌方无人机（UAV）达 200 |
| 13 | MASS DESTRUCTION | 在 Mission 03 中击坠 30 架以上 UAV |
| 14 | SILENCE IS GOLDEN | 在 Mission 04 中 3 分钟以内突破防空雷达网 |
| 15 | FIRST TRY | 在 Mission 06 中未进行补给并破坏地面目标 50 个以上 |
| 16 | RELIVED | 在 Mission 07 中于友军发出求救信号 7 次以内救出友军 |
| 17 | GUADIAN | 在 Mission 10 破坏地面目标 16 个以上 |
| 18 | CLAIRVOYANT | 在 Mission 13 中于 5 分钟内破坏 5 个导弹发射井 |
| 19 | WHOA MAN | 在 Mission 15 中未受任何伤害的情况下过关 |
| 20 | GETTING THE JOB DONE | 在 Mission 18 中未让米迦伊使用特殊武器并于 5 分钟内将其击坠 |
| 21 | DRPPING THE BIRD | 在 Mission 19 攻击军械巨鸟时不使用机炮并过关 |
| 22 | PILOTED | 只使用机关炮通过 Mission 20 |
| 23 | NOT A SCRATCH | 在战役中无伤通过剧情模式全部关卡（可以使用 Checkpoint，不能在自由任务模式中达成） |
| 24 | MACHINE GUN MANIAC | 在战役中只使用机炮通过剧情模式全部关卡（可以使用 Checkpoint，不能在自由任务模式中达成） |
| 25 | PHOTON BLITZ | 在 4 小时内通过战役中的剧情模式一周目 |

# 多人游戏
# Multiplayer

## 多人模式的玩法

本作的多人游戏有两种规则：混战和队伍殊死战，混战就是大家熟悉的“吃鸡”，最多 8 名玩家将为争夺第一的排名而进行空中大逃杀模式，在这一模式下只要击坠其他玩家或是对其造成伤害就能获得积分，被击坠的玩家则要等待一段时间后才能重生，任意一名玩家率先达到 100000 分就能获得胜利，如果没有玩家达到 100000 万分的话，那么限制时间结束后得分最高的玩家也能获胜。

队伍殊死战则同样是最多 8 名玩家分为两队，进行 4 对 4 的空中战斗。和混战类似，击坠其他玩家或是对其造成伤害就能获得积分。对战双方哪一边率先达到 250000 分就能获胜，若都没有达到 250000 分，那么限制时间结束后得分高的队伍获胜。玩家在队伍中可以使用方向键来发送简单的信息提示队友。




## 关于机体配装

在多人游戏模式下，玩家必须先在自己的机库中设置好一整套机体配装（战机＋特殊武器＋强化插件＋称号＋涂装）才能参战，而机体配装中使用的战机＋特殊武器＋强化部件这几项会以 COST 分数的形式呈现，玩家在建立房间时可以设定配装 COST 限制，以避免参战玩家使用机体强度差异过大的状况（现在以 2000COST 限制的房间较为常见）。

## 房间设置

除了 COST 之外，房主在建立房间时还可以设置是否允许使用特殊兵器，自动变更队伍（队伍殊死战）、是否允许新玩家在途中加入等设置。

## 关于行动评价

玩家在多人游戏战斗中的表现可以得到对应的行动评价，战后会根据获得的行动评价数量和内容，获得对应的 MRP 奖励。从积攒 MRP，尽早完成整个开发树的角度出发，建议大家在多人开发树部分优先开发各种提升行动获得 MRP 的插件。之后可以考虑逐步以强化标准导弹的各种插件→加速、隐形机能插件进行开发解锁。

## ■附：多人模式下机体及特殊武器 COST 值一览

| 机体名称 | COST | 机体名称 | COST |
|---|---|---|---|
| F-14D | 1650 | YF-23 | 2200 |
| F-15C | 1850 | X-02S | 2500 |
| F-15J | 1850 | A-10C | 1750 |
| F-16C | 1600 | Su-34 | 1950 |
| F-22A | 2250 | F-15E | 1950 |
| F-4E | 1500 | F-2A | 1700 |
| MiG-21 | 1500 | FA-18F | 1750 |
| MiG-29A | 1650 | F-35C | 2100 |
| MiG-31B | 1750 | F-104C | 1500 |
| Su-30M2 | 1950 | Rafale M | 1950 |
| Su-33 | 1750 | Gripen E | 1750 |
| Su-35S | 2100 | Su-47 | 2050 |
| Su-37 | 1950 | Su-30SM | 2100 |
| Su-57 | 2250 | Mirage2000-5 | 1700 |
| Typhoon | 1950 | | |

| 特殊武器名称 | COST | 特殊武器名称 | COST |
|---|---|---|---|
| 4AAM | 100 | LASM | 50 |
| 6AAM | 100 | LAGM | 50 |
| 8AAM | 100 | LACM | 50 |
| SASM | 100 | SFFS | 50 |
| SAAM | 100 | SOD | 50 |
| HPAA | 100 | UGB | 50 |
| HVAA | 100 | 4AGM | 50 |
| LAAM | 100 | 8AGM | 50 |
| HCAA | 100 | XSDB | 50 |
| QAAM | 100 | MGP | 100 |
| GRKT | 50 | PLSL | 100 |
| RKT | 50 | TLS | 100 |
| GPB | 50 | EML | 100 |

### ■多人模式勋章

本作的多人模式下总共有 10 枚勋章，可以在资料鉴赏里的多人模式鉴赏里查看，战役模式和多人模式的勋章合计获得 25 枚以上可以解锁奖杯“立下伟业之人”。

| 编号 | 说明 |
|---|---|
| 1 | 击坠 50 架对手的战机 |
| 2 | 击坠 100 架对手的战机 |
| 3 | 击坠 200 架对手的战机 |
| 4 | 总共出击 25 次 |
| 5 | 总共出击 50 次 |
| 6 | 总共出击 100 次 |
| 7 | 获得 3 次混战胜利 |
| 8 | 获得 50 次队伍殊死战胜利 |
| 9 | 在队伍殊死战中获得 MVP |
| 10 | 获得某些特殊行动评价 3 次（利用云层回避导弹、在云层中长时间飞行、在云层中击破敌人） |

# VR 模式

《皇牌空战 7 未知天际》的 VR 模式可以说是这款游戏的一大卖点。不仅因为这个 VR 模式为 PS VR 贫弱的游戏阵容增添了一些内容，而且能让很多无缘当空军的大多数人也能一定程度上体验到战斗机驾驶。VR 模式跟主线独立开来，内容虽少，但是非常值得有 PS VR 的玩家尝试。

本作的 VR 模式最大的特点在于完全模拟机舱内视角来进行体验游戏，不同于其他非 VR 模式那样有三种视角选择，VR 模式中只有机舱内视角一种。不过由于 VR 可以更自由地张望周围的环境，所以不会像正常模式那样觉得机舱遮挡视线。操作和基础玩法则跟普通模式完全一样，不过不能切换视角，而且雷达范围也不能调。

通过 PS VR 我们真实地看到机舱内的各种仪表器械，而且驾驶飞机时机舱内的驾驶员也会对我们的操作进行反馈，比如我们抬起机头的时候，驾驶员会做出拉杆动作，加减速的时候，左手也会做出相应的推杆动作。此外，正常游戏界面中的雷达以及子弹数量都会在机舱内的仪表中显示出来。可以说极大程度地还原了驾驶飞机的体验。



▲驾驶的时候能看到机舱内各种仪器。




▲因为可以自由地张望所以视野还是很不错的。

不过这个 VR 模式的内容并不多，只有 3 个任务，充其量只能说是过个瘾的程度。可选机体只有两台，分别是 F/A-18F 和 Su-30M2，其中第一周目只能用 F/A-18F，通关之后才能解锁 Su-30M2。此外，F/A-18F 一共有三种副武器可使用，其中反舰导弹和磁轨炮要分别过了 MISSION 1 和 MISSION 2 之后才会解锁。下面为大家介绍一下三个关卡的内容。

## Mission 1

纯粹的体验关，只要到达指定的地方击落目标就能完成任务，非常简单。不过这关玩家可以体验从航空母舰上起飞的感觉，完成任务也有降落体验，同样是降落到航空母舰。值得一说的是降落到航空母舰上比一般的跑道困难好多。



▲起飞的时候还能看到跑道上的指挥做那个“走你”的手势。

## Mission 2

第二关则是 VR 模式最精彩的一关，虽然任务重点只是守护地面目标，相比起主线那些任务不算什么。但是这次关卡开头会让玩家体会在正陷入激战，战火纷飞的机场上紧急起飞。关卡有 3 部分，第一部分是起飞打败空中的战斗机守住基地。

打败所有战斗机之后，第二阶段要去救援被敌人攻打的发电站，这阶段主要对地面的目标进行轰炸，要小心敌人的对空导弹，同时还要在发电站被拆掉前全歼敌人，否则发电站坏了任务就会失败，特别要注意离发电站较远的地面目标会发射导弹攻击发电站，威胁比近处的敌人可能更高。低空作战的时候还要小心不要撞到发电站的电线，否则会直接坠毁。

救下发电站之后，第三阶段是救援地面的部队，这次有空中和地面的火力。敌方的战机主要是针对玩家的，反而是地面单位对护卫目标的威胁更大（远处的同样会发射导弹），所以开局之后建议先拆掉所有地面单位，确保了护卫目标的安全，然后再对付空中的敌人。本关结束后解锁电磁炮。



▲战火中起飞的阶段让人印象深刻。

## Mission 3



本关是纯粹的空中决斗，有两个部分，第一部分是消灭杂兵机群，第二部分是打 4 台机动性极高的 Su-57。副武器推荐用电磁炮，你会发现 VR 模式里面机枪这类无诱导的武器意外地容易瞄准。因为 Su-57 的机动性太高，导弹很难打中他们，反而是无诱导的武器更容易命中，而电磁炮只要击中 1 发就能直接击坠对手，因此强烈推荐。

# 奖杯篇

| 奖杯总数 | 50 | 铜杯 | 36 | 银杯 | 11 | 金杯 | 2 | 白金 | 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

## 奖杯篇

| | |
|---|---|
| 白金难度 | 8/10 |
| 白金所需时间 | 60～70小时 |
| 在线奖杯 | 有 |
| 最少通关次数 | 4次 |
| 有无会错过的奖杯 | 无 |
| 奖杯BUG | 无 |
| 特殊需求 | 无 |

由于“立下伟业之人”这个奖杯的“BUG”得到了官方的认可，加之本作的ACE难度比起往作要低了不少，ACE难度全关卡S评价的奖杯难度并没有想象中的高，但是上百场多人模式、4000万MRP和76500km飞行距离这几个累积型奖杯还是会耗掉玩家大量时间，至于多人模式下混战第一名的奖杯也多少掺杂着运气成分，不过可以好友开黑互刷所以也不算很难。

**SKIES UNKNOWN** 白金
解锁条件 获得所有奖杯
获得方法 参看下文。

**起始的“天空”** 铜杯
解锁条件 通过Campaign模式·Mission01

**空壳“飞鸟”** 铜杯
解锁条件 通过Campaign模式·Mission02

**阻挡去路的巨影** 铜杯
解锁条件 通过Campaign模式·Mission03

**重罪** 铜杯
解锁条件 通过Campaign模式·Mission04

**落魄** 铜杯
解锁条件 通过Campaign模式·Mission05

**弃子** 铜杯
解锁条件 通过Campaign模式·Mission06

**邂逅** 铜杯
解锁条件 通过Campaign模式·Mission07

**乌合之众的情谊** 铜杯
解锁条件 通过Campaign模式·Mission08

**扭曲** 铜杯
解锁条件 通过Campaign模式·Mission09

**晋升** 铜杯
解锁条件 通过Campaign模式·Mission10

**再起** 铜杯
解锁条件 通过Campaign模式·Mission11

**巨石阵回归** 铜杯
解锁条件 通过Campaign模式·Mission12

**搜索与摧毁** 铜杯
解锁条件 通过Campaign模式·Mission13

**撕裂黑暗** 铜杯
解锁条件 通过Campaign模式·Mission14

**寂静** 铜杯
解锁条件 通过Campaign模式·Mission15

**疑神疑鬼** 铜杯
解锁条件 通过Campaign模式·Mission16

**切断补给线** 铜杯
解锁条件 通过Campaign模式·Mission17

**决一胜负** 铜杯
解锁条件 通过Campaign模式·Mission18

**大逆转** 铜杯
解锁条件 通过Campaign模式·Mission19

**前往全新“天空”** 铜杯
解锁条件 通过Campaign模式·Mission20

**美丽新世界** 银杯
解锁条件 通过Campaign模式

**ACE OF ACES** 金杯
解锁条件 在难易度ACE下以评分S通过Campaign模式所有任务
获得方法 本作的ACE难度真心很水……装了防弹式燃料槽插件后敌人一发导弹也不过30%的伤害，为了减少意外再装备自动修复装置，打开碰撞减轻设置后，过关肯定是没有任何问题的。几个S评价较难的关卡（第9关、第16关等）全部都是机制设计问题，一定要选用最适合的机体和特殊武器才有可能拿到S评价，具体请参看前文流程部分的攻略要点即可。

**完全征服** 银杯
解锁条件 以所有难易度通过Campaign模式全部任务
获得方法 完成高难度不会直接覆盖低难度，因此全部4个难度都要打一遍（20×4,80关），游戏勋章里还有一个勋章要求全难度全关卡S评价，大家慢慢努力吧，可以在自由任务模式里完成。

**立下功劳之人** 铜杯
解锁条件 获得4个以上的勋章后，再获得Campaign模式的勋章



**立下大功之人** 银杯
解锁条件 获得9个以上的勋章后，再获得Campaign模式的勋章

**立下伟业之人** 金杯
解锁条件 获得24个以上的勋章后，再获得Campaign模式的勋章
获得方法 本奖杯最初说明是要求获得全部勋章，直接被视为本作奖杯的终极噩梦（全勋章里有无伤通关、纯机炮通关、全难度全关卡S评价等诸多变态要求的勋章），但后来有玩家发现多人模式+战役模式的勋章合计获得25枚以上即可解锁此奖杯，本来大家以为是BUG，不过之后BNEI通过更新补丁修改了获得方法，因此大家也不用担心日后会修正这个问题了，可以先刷多人模式解锁击坠敌机200架、出击100次等简单的积累型勋章后，再去打战役模式拿相对简单的勋章，累计达25枚即可。

**穿针引线** 铜杯
解锁条件 通过Campaign模式内各任务的起飞降落、空中加油
获得方法 理论上可以说是流程杯（玩家不按Option跳过的话），有场景操作的关卡包括第3关（起飞/降落）、第五关（起飞/降落）、第7关（降落）、第10关（起飞）、第11关（空中加油）、第14关（空中加油/降落）、第19关（降落）、第20关（起飞），必须在剧情模式里一周目内一次性全部完成，且通关后才会跳杯。

**巨鹰** 银杯
解锁条件 在Campaign模式中击坠所有冠名机
获得方法 全部冠名敌机共24架，参看前文各关攻略要点即可，要注意一旦刷出冠名敌机后不能Retry，否则冠名机将不会再出现。

**远征王** 铜杯
解锁条件 在Campaign模式中的累计飞行距离达到76,500KM

获得方法 一周目游戏大概是8000～10000km，只想单纯解锁奖杯的话多打几周目就行。

**破坏王** 铜杯
解锁条件 在Campaign模式中的累计敌人击坠数达到3,000机
获得方法 几个累积奖杯里最简单的一个，大概4周目内就能搞定。

**各位王牌** 铜杯
解锁条件 首次游玩Multiplayer模式

**环游世界** 铜杯
解锁条件 在Multiplayer模式中游玩过所有关卡

**身兼二职** 铜杯
解锁条件 游玩过队伍殊死战·混战两种规则

**团结力量大** 铜杯
解锁条件 在队伍殊死战中获胜

**你就是第一** 铜杯
解锁条件 在混战获得第1名
获得方法 对于实在不擅长PVP的玩家来说，还有最究极的作弊方法：本作的多人模式因为可以好友开黑，因此获胜奖杯理论上是可以找好友来互刷的，混战最少2人，队伍殊死战最少4人。

**携手合作** 铜杯
解锁条件 队伍殊死战出击20次

**团结一致** 银杯
解锁条件 队伍殊死战出击50次

**孤军奋战** 铜杯
解锁条件 混战出击20次

**战斗狂** 银杯
解锁条件 混战出击50次

**做得好** 铜杯
解锁条件 Multiplayer模式中行动评价累计获得数达到50个

**做得太好了** 银杯
解锁条件 Multiplayer模式中行动评价累计获得数达到150个
获得方法 其实就是对战结束在结算时的那些称号，不需要获得全部称号，累计150个即可。

**富翁** 铜杯
解锁条件 累计获得MRP5,000,000以上

**大富豪** 银杯
解锁条件 累计获得MRP25,000,000以上

**富可敌国** 银杯
解锁条件 累计获得MRP40,000,000以上
获得方法 几个累积型奖杯里耗时最久的……因为累计刷够3000万MRP就能解锁开发树全部项目，因此最后的1000万就是纯为奖杯而刷，只是单纯为刷钱的话推荐打战役的剧情模式，依靠Round Bonus一周目可以获得大量金钱，相对而言也不算枯燥。

**机体收藏家** 铜杯
解锁条件 获得5架以上的机体

**战斗机爱好者** 银杯
解锁条件 获得20架以上的机体

**申请配备的新手** 铜杯
解锁条件 累计获得机体、特殊武器、强化零件达15个以上

**申请装备专家** 铜杯
解锁条件 累计获得机体、特殊武器、强化零件达100个以上

**全装备完成** 银杯
解锁条件 获得所有机体、特殊武器跟强化零件
获得方法 在完成“富可敌国”奖杯的过程中必然可以完成。






《灵魂能力VI》是系列史上首个中文化的正统作品，虽然名为 6 代，但故事回归初代，在保持故事框架不变的同时，加入了新的故事线，让整个系列的故事更加完整。而对战系统方面这回也有较大进化，尤其值得一提的是游戏还收录了非常详细的教学，足以帮助新人上手。本次的攻略除了有全要素介绍和白金指南外，还会有全角色性能介绍，内含确反选择和连续技等实用内容，希望能给大家带来帮助。

文 纱迦 美编 Juxi

PS4

| 灵魂能力VI | | BNEI | |
|---|---|---|---|
| SOULCALIBUR VI | | 格斗 | 中文版 |
| 2018年10月18日 | 本地1～2人，在线2人 | 无对应周边 | |
| 售价为479港币 | | | |

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

# 游戏系统

格斗游戏上手困难是众所周知的事实，因此在攻略的开始，笔者首先要向大家介绍有关对战系统最基础的知识。游戏中的 MUSEUM 模式里，收录有战术指南，里面同样有对系统的解说，建议玩家结合本文一起研读。



## 人名对照

尽管本作自带繁体中文，但由于系列诞生已有二十余年历史，很多人名早已有了约定成俗的中文翻译，在攻略开始之前，我们先来一份人名对照，下文攻略中我们仍将沿用国内玩家习惯的译名。至于从本作才加入的新人，则会直接使用官方译名。

| 原名 | 译名 | 繁体中文名 |
|---|---|---|
| VOLDO | 沃尔多 | 沃尔德 |
| SOPHITIA | 索菲蒂亚 | 苏菲缇雅 |
| NIGHTMARE | 噩梦 | 梦魇 |
| INFERNO | - | 地狱火 |
| CERVANTES | 赛万提斯 | 赛凡提斯 |
| TALIM | 塔莉姆 | 塔琳姆 |
| ASTAROTH | 阿斯塔罗斯 | 亚斯塔罗斯 |




## 书面指令

| 按键 | 功能 |
|---|---|
| 十字键 / 左摇杆 | 移动 |
| □ | A 横斩 |
| △ | B 纵斩 |
| × | G 防御 |
| ○ | K 腿技 |
| L1 | A+B |
| L2 | A+G |

| 按键 | 功能 |
|---|---|
| R1 | B+G |
| R2 | A+B+K |

以上操作仅指对战时的默认操作，玩家可以在 OPTIONS 中自行定义。本作的默认键位对快捷键的分配十分合理，不建议更改。

## 书面指令

从 1 代开始，为了更方便地交流，玩《灵魂能力》的玩家们发明了一套出招的简化写法。有了这个方法，交流起来就方便多了，现在就把这种方法介绍给广大读者。




数字：代表 1P 位时的方向键，请参见电脑的小键盘。

ABKG：A 为横斩，B 为纵斩，K 为腿技，G 为防御

abkg：小写字母表示该指令要快速输入，如 aB

_：表示或者

+：表示同时输入

[]：表示需要按住键不放

～：表示不同招式之间的衔接

:：表示需要在恰当时机输入，仅适用于部分招式

### 例

99A：快速按两次右上方向并按横斩键

3bK：同时按右下方向和纵斩键后马上按腿技键

[A+B]：同时按住横斩键和纵斩键不放

33_66_99A+B：玩家可以在 33、66、99 三个指令中任意选择一个输入，再同时按横斩键和纵斩键

3B～66B：先输入前下方向和纵斩键，再输入两次前方向和纵斩键

## 纵斩、横斩以及 8 方移动

“《灵魂能力》系列”的对战核心，就是 3 个互相克制的系统：纵斩、横斩以及 8 方移动。横斩克 8 方移动，8 方移动克纵斩，纵斩克横斩。

先从 8 方移动说起。一般的 3D 格斗游戏，要想实现前后方向之外的移动，往往都需要特殊操作。然而“《灵魂能力》系列”只要用摇杆 / 方向键，就可以控制角色向 8 个方向移动，而且能够边移动边出招，这就是系列赖以成名的 8 方移动。8 方移动的英文名为 8WAY RUN，这也是全世界最大的《灵魂能力》论坛的名字。

由于“《灵魂能力》系列”的 8 方移动如此容易，系统特意设置了横斩来克制它。一般来说，横斩威力小，多为上段，能够攻击到 8 方移动中的对手。



与横斩相对的则是纵斩，纵斩威力大，几乎都是中段，但无法攻击到 8 方移动中的对手。纵斩与横斩相杀时，纵斩的招式等级会提升一级（有关招式等级参见后文），也就是纵斩克横斩的由来。

不过纵斩、横斩以及 8 方移动的互相克制关系并不是一成不变的。像是横斩中有部分招式等级极高、完全不惧纵斩，而纵斩中也有部分招式具备克制移动的效果，这就需要玩家在实战中自行掌握了。

## 攻击段位

游戏中所有的攻击被分为 5 个段位，这 5 个段位分别如下：

上段（HIGH，出招表中标记为桃色的 H）：对手站防即可，蹲下会落空。代表技：AA。

中段（MID，出招表中标记为黄色的 M）：对手必须站防，蹲防会被击中。代表技：BB。

下段（LOW，出招表中标记为蓝色的 L）：对手必须蹲防，但可以通过跳跃躲开。代表技：2K。

特殊中段（出招表中标记为黄色的 SM）：对手无法通过蹲下和跳跃躲开，但站防蹲防皆可。

特殊下段（出招表中标记为蓝色的 SL）：对手可以通过跳跃躲开，且站防蹲防皆可。代表技：2A。

“蹲克上、跳克下”的设定在本作中也有。“蹲克上”指的是，当对手使出上段攻击时你如果使用蹲攻击，这样对手的上段攻击打不到你，而你的攻击可以打中他；“跳克下”指的是，在空中时可以躲开下段攻击，这样就能用带跳跃动作的攻击来对付下段攻击。特殊中段虽然是站防蹲防皆可，但还是中段性质，所以既不怕蹲也不怕跳，而特殊下段就和下段一样会被跳克了。



## 反击命中

击中正在出招或移动的对手，即为 COUNTER HIT，本作翻译为反击命中。反击命中时，不但攻击力会加强，而且部分招会附加与通常命中时不同的效果（如昏迷、倒地）。因此对于初学者来说，看出招表时每个招式都应该试两遍，一遍是普通命中时，另一遍是反击命中时。

反击命中分为攻击反击和移动反击两种。攻击反击是指对手出招中被命中，移动反击是指对手移动中被命中，移动反击还分侧面和背面两种。不过总的来说这几种反击命中都大同小异。反击命中时击打效果会与平时不一样，目测是否反击命中是游戏的基本功之一，一定要掌握。因为很多通常命中时不成立的连续技，在反击命中时就能成立，请大家务必不要错过重创敌人的机会。




## 防御破坏技和防御不能技

游戏中有着大量的防御破坏技和防御不能技。这些招式在出招时都有征兆，防御破坏技会带电，防御不能技会带火。本作的防御破坏技和防御不能技是能够击溃弹剑和反击刃击的，因此实用性有所上升。

本作有一条全角色共通的防御破坏技指令：A+B。防御破坏技命中对手后，一般来说都会带来大量的有利时间，但在破防后能确定接上招式的很少。防御不能技则一般都出招超慢且征兆明显，因此尽管威力极大，实用性也很低。部分角色有蓄力型的防御不能技，这种招式必须在完成蓄力后才能变为防御不能，在完成蓄力前放出的话，就算带火也能防御。



## 眩晕连续技

部分招式可以将对手打成全身带有电流的眩晕状态，被打成眩晕状态后，受到的追击每一下都算反击命中，但造成的伤害会大幅往下修正。眩晕状态分为可恢复和不可恢复两种，一般来说如果眩晕状态解除后，角色还能保持站立，那就是可恢复的攻击。如果眩晕状态解除后，角色不能保持站立，那就是不可恢复的攻击。恢复的方法是输入方向键或按键，最简单的做法就是按住防御键。




## 空中连续技

将对手打上天之后进行追击，是本作中最实用也是最基础的连续技，绝大部分角色的空中连续技起手技都是 3B。但本系列与《铁拳》系列”不同的是，如果玩家被对手浮空的话，依然有办法减低损失。只要按住方向键，当玩家在空中受到攻击时就可以顺势朝该方向偏移，如此一来就可以避免受到新的追击。

空中控制可以说是非常简单而又重要的技巧，除了可以避免特定追击，还可以避免出场。不过空中控制也不是万能的，除了第一击无法回避外，也有很多空中连续技是无论如何也逃不掉的。还有一些只能用特定方向躲开的攻击，如果对手不知道破法的话，回报是相当高的。

建议玩家被打上天时按住 G 不放

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH



并将按住左后或右后方向进行空中控制，这样能回避掉绝大部分的空中伪连。当然也有一些空中连续技是限定按住左或右才能躲过的。另外在场边时，宁愿多被对手打几下，也不要往场外方向偏移，因为出场是会被立刻判负的。

## 起身攻防

当玩家被对手击飞时，在落地时可以按G配合方向实现受身，从而避免遭受进一步的追打，新手可以用按住方向不放再连按G的方法来保证受身必定成功。受身按方向可以分为前、后、左、右4种，一般推荐采用左受身或右受身，至于是左是右可以根据对手拿武器的手来判断，如果对手左手持武器，则应该往自己的左手边受身，反之亦然。当然这只是一般情况，且不说有双手持武器的角色，还有些招式的出招方向是比较奇怪的，因此不能一概而论。

玩家倒地后，只按G原地起身也是可以的，还可以不按G在地上打滚，甚至还有必须在倒地状态下使用的招式。不过倒地状态中是很容易受到攻击的，只是所受伤害会比平时低一些。另外如果玩家倒地时处于以下两种状态时，则可以直接按键发动起身攻击来起身，这两种状态分别是：

1. 玩家脸朝天，脚朝对手。
2. 玩家脸朝地，头朝对手。

## 投技和拆投

本作相比之前的一大改变就是普通投技的指令变更，以前的投技分A+G、B+G两种，因此称为A投和B投。而本作将普通投技的指令改为A+G和4A+G两种，可称为前投和后投。不仅如此，指令投也全部改为由A+G使出。投技可以视为防御不能的上段，配合纵斩就能形成最简单的二择。

投技的发生帧数为18帧。在中投技的瞬间，输入特定指令可以实现拆投。对方使用A+G时，输入A/B/K中的任意一键即可拆投；对方使用4A+G时，输入4方向+A/B/K中的任意一键才能拆投。两种拆投指令不能同时生效，但可以在按住其他键不放的时候输入一种拆投指令，因此按住G输入拆投指令是最为安全的。至于指令投的拆投指令也不外乎这两种，但带有火焰效果的拆投无法拆解。另外空中投也无法拆解。

新手一开始没有拆投习惯是难免的。这里建议是新手看到投技时就要养成按键的习惯，就算反应慢了也没有问题。等形成习惯之后再提高反应速度，就可以实现拆投了。

## 招式等级

招式等级是游戏中每一个攻击技巧的隐藏属性，大致上分为轻、中、强三个等级。招式等级主要关系到相杀（双方的武器发生碰撞）和弹剑。弹剑时的规则参见后文。这里先来说说相杀的规则：

· 等级相同时，双方不受伤害，帧数也会平手。

· 等级相差1级时，双方不受伤害，但弱的一方会处于帧数劣势。

· 等级相差2级时，强的一方会无视相杀直接命中对手。

· 纵斩和横斩发生相杀时，纵斩的招式等级自动+1。

虽然招式等级是隐藏属性，但可以从威力来判断。另外相杀在游戏中是比较少见的情况，不必为此耗费太大精力。

## 防御冲击

初看这个名字，可能即使是系列老玩家也会一头雾水。其实防御冲击就是GUARD IMPACT的直译，它就是系列的招牌系统之一——弹剑。本作中弹剑的指令是6G，对上中下段攻击全部有效，连投技都可以弹开。但弹剑对防御破坏技和防御不能技无效，另外普通的反攻刃击也能弹，但蓄满的反攻刃击不能弹。

弹剑成功后我方会有一定的帧数优势，足以用一些发生快的招式还击。但被弹剑的一方在硬直中可以使用弹剑来摆脱劣势，这种弹剑被称为反攻冲击。另外本作虽然没有即时弹剑，但根据弹开的对手的招式等级，会出现3种情况，具体如下：

· 当对手的招式等级为轻时，弹剑后我方拥有极大的帧数优势。

· 当对手的招式等级为中时，弹剑后我方拥有一般大的帧数优势。

· 当对手的招式等级为强时，弹剑后我方拥有微弱的帧数优势。

弹剑虽然回报很高，但一旦落空的话会有很大的破绽。而且本作中弹剑落空的时候如果受到防御破坏技攻击的话，往往会形成致命一击，后果很惨。而且就算弹剑落空没有受到攻击，也会让自己的防御值减少。不过如果弹剑成功的话，不仅有帧数优势，防御槽也不会减少，而且能大幅增加魂量表。



## 魂量表

游戏画面上方中央的时间显示左右，各有一个1/4圆弧的计量表，这就是本作的魂量表。魂量表的作用主要有3点，一是消耗1条槽来进入集魂状态，二是消耗1条槽来发动爆击刃击，三是消耗一定量来发动某些特定招式。魂量表最大能积累到两条，并且能够继承到下一局。魂量表的增加途径主要有以下几种：

· 发动反攻刃击，无论是挡住对方的攻击，还是进入特殊对决，都能大幅增加魂量表。

· 发动任意攻击，即使空挥也能增加魂量表，但量很少。

· 命中敌人或被敌人命中，增加量随招式威力而变。

· 弹剑成功，能增加较多的魂量表。

· 进入个人最后一局时，开场会自动增加1条槽。



## 集魂

集魂过去称为聚魂，是系列最初就有的系统，但后来消失过几作。本作中的集魂发动指令为 4A+B+K，虽然要消耗 1 条魂量表，但作用非常大。发动集魂后，魂量表会变为一条渐渐消失的时间槽。在这条槽消失前，角色处于集魂状态。该状态下角色能够使用一些特殊的技巧，在出招表中以量表技单独列出，而且此状态下对手即使防御攻击也会损失体力，但并不能依靠这种方法来 K.O. 对手。

集魂的发生帧数为 6 帧，是所有招式里最快的。集魂时会产生一道没有攻击力的冲击波，范围极广，能够将贴近的对手震退，而且没有被确反的风险。此外集魂状态中该局的时间统计会暂停，对于时间所剩无几又急于翻盘的玩家来说十分重要。什么时候发动集魂可以说是一门学问。



## 爆击刃击

爆击刃击是《灵魂能力 V》加入的技巧，简单来说就是超必杀技，需要消耗 1 条魂量表。不过本作的发动指令大幅减化，改为 A+B+K，对新人来说极为友好。爆击刃击的效果因人而异，有自带弹剑效果的，有无视轻攻击的，有蓄满后防御不能的，具体可以在 MUSEUM 模式的战术指南里观看。爆击刃击还具有两个特性，一是发生普遍很快，二是出现特写后对手会进入时间暂停状态。像是投技系的爆击刃击，如果出现特写的瞬间对手没有蹲下，那就没办法躲了。

爆击刃击威力很高，而且随着发动者体力的减低，威力还能进一步提高。因其发生快的特点，爆击刃击能普遍应用于连续技中，但它并没有伤害保证，连续技中的爆击刃击威力会大幅降低。



如果用爆击刃击 K.O. 对手的话，能看到特别的演出画面。另外在故事模式的特定战斗中，经常能听到一些特殊台词（有翻译），这是向《铁拳 7》学来的设定。

## 反攻刃击

输入 B+G 即可使出本作主打的新系统：反攻刃击。反攻刃击的特色是命中后会进入被称为特殊对决的环节，在这个环节中双方只需按 1 个键即可决出胜负。

反攻刃击发动时可以蓄力，在蓄力过程中可以自动弹开除防御破坏技、防御不能技外的全部技巧，就连爆击刃击和投技都能弹开，而且每弹一次都能增加大量魂量表。但注意反攻刃击出招时并不带任何无敌或反弹效果，在此时受到攻击就会被中断。注意空发反攻刃击会导致防御值减少。

反攻刃击命中对手，或是蓄满后命中防御中的对手时，就会进入特殊对决。特殊对决中的共通指令有 A、B、K、4、6、2/8、G 这 8 种。其中 A 克 K，K 克 B，B 克 A。不同角色在特殊对决中有不同的特殊指令，不同指令击败对手时也有不同的效果，很值得研究。最消极的做法是按 G 防御，但防御值会大幅下降。

特殊对决最多可持续两轮，仅在以下两个条件时会进入第二轮：1. 第一轮中双方输入了相同的攻击按键（即 A/B/K 中的任一键）；2. 第一轮中一方输入 G，另一方输入 B。



进入第二轮后，会追加以下规则：1. 如果一方输入 G，另一方输入 B，则输入 G 的一方必定进入防御崩坏状态；2. 所有攻击命中后变为致命一击；3. 如果再次出现双方输入相同的攻击按键的情况，则由发起方获胜。

反攻刃击是一个令新老玩家都觉得棘手的新系统，但实际上反攻刃击由于只有纵斩，活用 8 方移动的话要想破掉并不是一件难事。另外反攻刃击出招的时候并非无敌状态，因此利用连续攻击的技巧也可以打断它。当然不少角色在反攻刃击中的特定招式具有某种特效，这就需要玩家在战术指南中确认了。

## 防御值

防御值是本作的隐藏设定，不断防御对手的攻击就会减少，程度只能通过己方血条的颜色来判断。初始时血条为固定的黄色，防御值降到一定程度后血条开始闪黄光，防御值继续降低的话会闪红光，这时就距离被破防不远了。当防御值为零时，就会进入防御崩坏状态。此状态中有一定时间内无法行动（包括防御），可以用平时发生较慢的大招起手。

注意并不是所有攻击都能触发防御败坏，只有招式等级中或高的技巧才能达成这一效果。如果对手进入了防御崩坏状态，那么此状态解除后其防御值会变满。另外进入下一局时，双方的防御值都会有一定程度的回复。

## 致命一击

这是本作的新系统，部分招式在特定情况下命中时，就会出现致命一击。致命一击出现时，会有镜头拉近的特效，并有特殊的音效。致命一击发生后，对手会进入变慢状态，我方可以使出平时不成立的全新连续技，并且魂量表也会有大幅加成。关于致命一击的发生条件因人而异，幸好出招表里已经写得很清楚了。这个系统是一个很值得研究的系统，对玩家的反应也提出了更高的要求。



# 模式介绍

本作的模式之丰富，为历代之最，可以说即使不怎么喜欢对战的人，也能在游戏中找到自己的乐趣。游玩各种模式可以获得被称为魂魄点数的虚拟货币，利用魂魄点数可以解开一些隐藏要素。要想解开全部隐藏要素所需的魂魄点数很多，就算取得白金后也还差不少。

## 任务模式：魂之天秤

**MISSION：Libra of Soul**

如果不考虑对战部分的话，这是本作最耐玩的一个模式，我们会在后面单独进行介绍，这里就不多说了。

## 故事模式：魂之编年史

**MISSION：Libra of Soul**

本作的故事模式十分厚道，除了长达20章的主线故事外，每个角色（包括缇拉）都有自己单独的故事。而且这些故事均为全语音，还配有数量繁多的插图。所有的故事都按时间线顺序排列，玩家只要顺着玩下去就能解锁全部内容。值得一提的是，本作的故事模式和魂之天秤模式在剧情上是互通的，时间线上的书本标记即代表该角色在魂之天秤模式与连结者（即玩家角色）相遇的情节。

建议玩家首先将主线故事通关，这样就能解锁本作惟一的隐藏角色：地狱火。和《灵魂能力》初代不同的是，本作的地狱火不再是问号角色，而是固定使用大剑，流派类似于噩梦。但相对的，地狱火的实力极为强悍，通常状态下就比集魂状态中的噩梦还要强。因此地狱火仅能在街机模式和本地对战中使用。

每个角色的故事模式都至少有5～6场战斗，仅有札萨拉梅尔例外。如果不想看剧情，可以暂停后选择跳过。故事模式的整体难度偏低，新手也能轻松通关。

## 创造模式

**CREATION**

创造模式也就是从《灵魂能力III》开始加入的自创角色模式。创造模式进入后分为两个部分，一个是独特，另一个是调整。这两者的区别在于，独特是玩家自己创造的角色，而调整是从网络上下载的其他玩家创造的角色。两个部分都能各保存100个角色。

选择独特的话，可以选择创造原创角色，或是自订标准角色。自订标准角色的意思是对固有角色进行调整，固有角色仅能更改发型和服饰，其他方面都无法更改。创造原创角色则没有限制，性别、体型、服饰、发色、名字都可以自由设定。本作中可以选择的服饰没有前作那么丰富，不过优点是几乎所有的固有角色的服饰都可以使用。注意部分服饰需要购买后才能使用，购买时需要消耗魂魄点数。

这次原创角色的流派可以选择客串的杰洛特，不过地狱火的流派无法选择。一个大的进化点是，这次原创角色有16个种族可以使用，包括蜥蜴人、天使、兽娘、人偶、骷髅等等，十分有趣。本作自创模式提供的脸还是系列传统的那几张，不过不要以为这是换汤不换药。在改色那一栏中，玩家可以选择数十种化妆。不同的化妆能够让同样的脸产生截然不同的效果，灵活搭配的话绝对能做出玩家满意的样子来。

## 战斗模式

**BATTLE**

战斗模式实际上是街机模式（ARCADE）、对战模式（VERSUS）和训练模式（TRAINING）的集合。下面分别介绍一下。

### 街机模式

街机模式没有剧情，一共要打8个对手。玩家可以更改难度，但无法更改局数、时间等限制。打过街机模式可以获得少量魂魄点数作为奖励。在玩街机模式的时候，可以等待网战邀请。打过VERY HARD难度后可以解锁LEGENDARY难度。

### 对战模式

传统的人机战、人人战都在这里，可以自由设定规则，也可以使用地狱火。但是无法获得魂魄点数。

### 训练模式



相信醉心于对战的玩家大部分时间都会花在这个模式里。总的来说这次的训练模式还算体贴，特别是玩家可以设定多个情景这点十分体贴。另外同时按下L1+R1可快速复位的设定也不错。不过训练模式中的情景不能保存是个缺点，另外每次换人都要退出重进也是个问题。

注意！虽然本作提供有“被击中第1段后防御”的情景让玩家测试连续技，但从实战来看这个情景并不准确，电脑依然会吃一些伪连。如果想准确测试连续技，正确的做法是将行动设定1改为站立/普通，行动设定为改为防御所有攻击，这样就可以杜绝伪连的出现。

## 网络模式

**NETWORK**

本作的网络模式有4个选项，其中RANKINGS为排名，REPLAY为重播，真正能玩的只有RANKED MATCH和CASUAL MATCH两个模式。

RANKED MATCH：排名赛，获胜后可以获得魂魄点数和排名用的分数。排名赛只能通过搜索进行，无法以邀请方式进行。排名赛结束后，玩家可以提出再来一场，不过最多只能连打三场，三场之后就会强制退出重新搜索。

CASUAL MATCH：其实就是PLAYER MATCH。本作的PLAYER MATCH是以房间的形式进行的，每个房间最多8人，可以邀请好友参加，也可以开私房对刷。不过这个模式无法获得魂魄点数，也无法获得排名用的分数，好处在规则可以自由制定，也可以无限制重赛。

## 博物馆

**MUSEUM**

在这里可以查看各种隐藏要素，包括人物画像、图书室、艺廊、战术指南、BGM、TIPS 这六大部分。注意这些隐藏要素需要玩家在其他模式中打出来之后才会出现，一般是任务模式和故事模式。部分隐藏要素即使打出来之后，也需要玩家消耗魂魄点数来购买。其中又以艺廊中的项目最为昂贵。艺廊中囊括了历代的原画，不过全部是打包出售的，因此价格都要破千。

如何快速获得魂魄点数相信是很多玩家关心的问题。通关魂之天秤模式和故事模式能获得大量点数，但这是一次性奖励。那么剩下来的方法就只剩通关街机模式和打排名赛（赢 1 场 50 点）了。魂之天秤里也能用钱换点数。

本作最快的赚点办法，就是用地狱火挑战最高难度的街机模式，只要能拿到金牌，就有 1500 魂魄点数入账，而且能反复拿。尽管最高难度下的 AI 很变态，但地狱火更强，只要活用 6BB、6AA，6A+B B 之类招，轻松通关不在话下。




# 魂之天秤攻略

本作的任务模式名为魂之天秤，是单机部分最花时间的模式。该模式集历代之成，保留了地图、特色武器、限制条件玩法等历代任务模式的特色，还加入了等级、金钱等概念。当然最令人满意的还是该模式同样有着完整的剧情，而且和故事模式还相辅相成，可以说是做得相当用心。

## 模式简介

魂之天秤的剧情与故事模式齐头并进，玩家要扮演一位受邪剑影响的战士，寻找自己存在的意义以及摆脱邪剑影响的方法。玩家只能以自创角色的形式来扮演主人公，流派不限，但无法使用地狱火的流派。在游戏中玩家可以随时更改这个自创角色的资料，流派虽然不能直接更改，但通过改变装备武器的种类即可实现更换流派。

魂之天秤模式支持多个存档。虽然不同存档之间的剧情进度不共通，但武器、道具、金钱是彼此共通的，因此二周目之后的游戏历程会简单很多。




## 画面解说




①当前所在的章节
②玩家角色当前的体力值
③玩家角色当前的等级、流派、武器、金钱
④玩家角色当前的魂之天秤状态
⑤存在战斗或事件的地点

## 地图解说



魂之天秤的舞台是 16 世纪的旧大陆，地图上有很多小圆点，其中蓝色代表玩家可以直接移动过去的地点，绿色代表玩家需要通过搜索才能移动过去的地点。部分地点会有剑或书的标志，剑代表此处会有战斗发生，书代表此处没有战斗只有剧情。另外地图上还有惟一一个地点以盾为标志，这代表此处为道场，可以在此学习游戏系统。

剑或书的标志又分为绿色和红色两种，绿色代表支线，红色代表主线。玩家只要紧紧跟随红色的剑和书标志一路玩下去，就可以顺利通关。不过主线也会有一些高难度的战斗，这就需要玩家做支线获得好的武器、道具，或是提升等级，这样能让战斗难度大幅下降。

在地图画面中按□可以打开地点菜单，所有的蓝色地点，只要玩家曾经到达过，都可以通过地点菜单直接传送过去，不消耗任何东西。至于绿色地点没有道路相连，不会出现在地点菜单里，这就需要玩家在任意地点选择搜索周围，这样通过消耗一定的金钱就能到达。注意花费的金钱数量与路程的远近有关，如果路上有山脉、海洋、沙漠等不利地形，还要付出额外的费用，尤其是高山，动辄就需要 1 万元才能通过，十分夸张。如果想省钱的话，推荐先传送到目标地点附近的蓝色地点，之后再进行搜索，这样能省掉大笔费用。

通过搜索到达地点时还需要注意的是，在路上有可能遭遇敌人。与发生于地点的战斗不同的是，这种路上的战斗结束后玩家角色的体力并不会直接补满，而是只能回复少量体力。只要探索不结束，都会遵守这一规则。此外，路上的战斗一旦失败，玩家就会强制退回起点，付出的金钱只会退还一半，而不是像地点战斗那样失败了还能选择重新来过。当然一旦在路上的战斗中获胜，回报也是很高的，玩家不仅有几率获得非常优质的道具，而且能获得与自己当前等级接近的高级武器。在游戏后期还有几率遭遇不明真相的敌人，这种敌人的等级最高可以达到 90 级，击败后可以获得最高品质的道具，还有几率获得 90 级的最强武器，并让它成为你的佣兵。因此在进行长距离的搜索时，玩家在出发时记得使用降低遇敌率的道具，遇到强敌时不要吝惜自己身上的道具和佣兵。

## 魂之天秤状态

在这个模式的剧情中，玩家将会遇到很多选项，其中大部分都没有太大意义，但带有红火和蓝火的选项要特别小心，因为它关系到魂之天秤状态。选择带有红火的选项时，魂之天秤将向恶方向倾斜；选择带有蓝火的选项时，魂之天秤将向善方向倾斜。根据魂之天秤的状态，玩家将会偏向恶或善状态，这会对主线剧情产生一定的影响，关系到部分角色的生死。在恶或善的状态下分别通关，各对应一个奖杯。

不过无视剧情的话，魂之天秤的作用就只剩下一个了。部分武器自带恶或善的属性，如果玩家当前的状态与其一致的话，那么武器的爆击率会增加。




## 城市系统

在魂之天秤模式中有 4 座城市，其特征是在地点菜单里城市名字后面有一个摊贩的图标。这 4 座城市各有特色，具体如下：

达卡：出售 4 级武器以及改变遇敌率的道具，另外有兑换商人。在兑换商人处，可以用 1000 元换 100 魂魄点数，或是用 100 魂魄点数换 500 元。

羊广：出售 10 级武器，另外有人才仲介所。在人才仲介所可以花钱雇佣佣兵。

喀什：出售 16 级武器以及大幅改变遇敌率的道具，还有武器追加零件，另外有巴尔姮武器工坊。在武器工坊可以对武器进行改造。

费恩多夫：出售 25 级武器，以及最高级的改变遇敌率的道具。

城市还有升级的概念，级别会影响出售商品的品质。升级只需完成城市相关的支线任务即可，虽然这些支线任务没有特殊的标识，但是一般都发生于城市周围，很好辨别。

## 武器系统

在魂之天秤模式中只要更换装备的武器，即可变更为对应的流派。武器有等级、攻击力、爆击率和技能这 4 项数据，等级意指装备等级，如果玩家角色没有达到装备等级则无法使用。等级还影响攻击力，虽说武器的攻击力是在一定范围内波动的，但等级越高这个范围也越大。爆击率是此模式的独有设定，出现爆击时攻击力会有显著提高，但发动几率不定。

每把武器最多可以附加 3 个技能。玩家可以在喀什的巴尔姮武器工坊对武器进行改造，从而改变武器的附加技能。武器改造所需的材料有两种，一种是直接使用武器，另一种是使用追加零件。注意要改造的武器必须自带空的插槽才能改造，武器已有的技能无法替换和覆盖。

使用武器为材料时，可以将武器上的任意 1 个技能移植过来。这种改造方式的缺点是作为材料的武器会消失，另外每次最多只能移植 1 个技能。如果作为材料的武器上有 2 个或 3 个技能，也只能移植 1 个技能过来。有鉴于此，建议玩家在获得 90 级的武器前，主力武器上最多只保留 1 个珍贵技能，以免浪费。

使用追加零件为材料时，由于每个追加零件只对应 1 个技能，所以不存在浪费的问题。改造完成后，作为材料的追加零件会消失。虽然大部分追加零件都可以在喀什购买，但一些珍贵技能对应的追加零件是只能通过支线任务来获得的。

## 食物

在每场战斗开始前，玩家可以选择食用一个食物，从而获得各种特殊效果。食物的作用和武器技能类似，不过食物都是一次性的，食用过后就会消失。如果是发生在地点上的战斗，玩家失败后只要选择重新战斗，食物效果还会发生作用。但如果选择放弃任务，那么食物就会消失。搜索途中发生战斗时，由于不能重新战斗，一旦失败食物就会消失。

## 佣兵

在羊广的人才仲介所可以花钱雇佣佣兵。佣兵的作用是在每场战斗开始前可以先替玩家打一场，如果获胜的话玩家就不用出手了，如果失败的话玩家可以在敌人剩余体力不变的情况下接着挑战。佣兵自带武器，不过玩家也可以把自己的武器给他，在战斗结束后无论胜负武器都会还回来。佣兵只能替玩家出战一次，出战后无论胜负都会离开。和食物一样，如果是发生在地点上的战斗，玩家失败后只要选择重新战斗，佣兵还会接着上场。但如果选择放弃任务，那么佣兵就会消失。搜索途中发生战斗时，由于不能重新战斗，一旦失败佣兵就会消失。总的来说佣兵的作用不大，不过后期击败 90 级的强敌后有几率获得 90 级的未知之魂，从而自动雇佣这些 90 级的佣兵。用 90 级打 90 级，获胜之后说不定又能获得新的 90 级佣兵，是笔不错的买卖。

## 星界裂隙封锁委托

在此模式后期，地图上会出现星界裂隙封锁委托，在地图上以漩涡的图标出现。击败里面的强敌后即可完成封锁，同时出现下一个星界裂隙。如果下一个没有立刻出现，那么只要随便打上几场战斗就会出现了。

星界裂隙里都是至少 50 级的强敌，每击败一次，就可以重新调整魂之天秤。有奖杯要求完成 30 个这样的委托，这也是本作单机最难的奖杯之一。




## 远古者

当玩家完成一场战斗时能获得一定数量的流派经验值，当任意流派的经验值封顶后，STYLE 槽会显示 MASTER。此时剑圣石窟处会追加远古者的任务，内容是击败该流派的最强者。远古者都是 70 级起的强者，击败后可以获得对应流派的高级武器，虽然这种武器不是数值最高的，但自带 3 个空插槽，利于玩家自行改造。

## 战斗心得

在魂之天秤模式中玩家会遭遇很多厉害的AI，这些AI的强度与其等级有关。一般来说50级以下都很弱智，但50级往上就比较厉害了，特别是70级、90级的强者十分难缠。而且魂之天秤模式中的很多战斗都有一些对玩家不利的限制，像是无法打出场外、敌人永远处于集魂状态、只能以特定方式击败等等。在这些不利因素的综合影响下，要想获胜是比较麻烦的。下面就传授一些此模式的心得。



### 等级和装备

俗话说，打铁还需自身硬。要想纵横于魂之天秤模式，玩家自身的实力也要过硬。这其中最重要的一点就是等级要高。等级不光影响到玩家的体力最大值，而且还影响到装备等级。如果太低的话，对上皮糙肉厚的敌人，那真是有如挠痒一样。

有了足够的等级，还要有对应的装备。武器等级越高，攻击力越强，打起来自然越轻松。此外遇到打不过的敌人时，什么道具、佣兵都可以一起上，不用讲什么江湖道义，赢了算数。如果玩家手里没有好的武器，要想解决也很简单，只要多跑搜索，击败路上拦路的敌人，就有几率入手和自己当前等级接近的武器。

### 技能选择

好的武器不仅要攻击力高，而且附加技能也要好。好的附加技能具有化腐朽为神奇的效果，这里列出几个推荐的附加技能：

伤害增加系：由于95%以上的战斗都是以击败对手为目标的，因此伤害增加系的技能是十分好用的。这一系技能中，最推荐的还是增加全部伤害的技能，只增加单项伤害的技能还是不够实用。另外伤害增加系技能可以搭配造成伤害时回复体力的技能，效果显著。

体力恢复系：要想击败对手，除了增加我方的攻击力外，提高我方体力或主动恢复体力的技能也十分实用。个人最推荐的是发动集魂时恢复体力的技能，在喀什就能买到恢复25%体力的追加零件，已经足够用了。此外也有发动反攻刃击时恢复体力的技能，其好处是基本不费什么，坏处是不像集魂那样必定成功。

承受伤害减少系：和体力恢复系类似，由于大部分战斗都禁止打出场外，选择承受伤害减少系的技能可以说是稳赚不赔。不过不推荐需要特定条件才能发挥效果的技能（例如集魂中承受伤害减少），此类技能虽然效果可观，但条件往往很难成立，不划算。



### 角色选择

一般来说每代都有几个能用特定招式赖死AI的角色，本作也不例外，但没有之前的作品那么无脑（当然也有可能是笔者没有发现）。这里就为大家介绍几个对高等级AI还算好使的角色。

阿兹威尔：反复活用6BB就能封死对手，如果6BB将对手击倒可以用其他招式追加，如果被防就继续使用。6BB几乎能完全封住AI的行动，就算AI死防，也逃不出破防的命运。而且这么玩的话会累积大量气，配合集魂回血的技能效果显著。缺点是在版边时6BB有几率跳过对手形成背向。

艾薇：66［A］对AI有特效，威力大，距离远。形成致命一击后，还能用9B+K追击。但是此招在近距离时破绽巨大，一旦被AI近身就很麻烦，这时就要用反攻刃击拉开距离。

覊　梦：6AA、6BB、3AA可以防住AI靠近。22/88B是历代对AI的神技，另有一套连携十分好用，指令为22/88[B]～NLS中[B]～NBS中B。这一套下来电脑一般都会死防，这样就能大量削减防御值，反复即可打成破防。

2B：2B小姐姐打电脑可以拉开距离，然后进入必钓体势中反复使用［B］，也就是不断开枪，这样就能封杀大部分电脑。如果对手靠近，可以在打出反击时配合4K将对手钓起来再连，这样又能拉开距离。

# 全角色心得

如果你并不满足于捏人和白金，还想好好研究一下对战，那么接下来的全角色心得就是专门你为准备的。由于本作收录了实用性很高的战术指南，因此一些基本的理念、最基础的战法就不用多写了，这里仅就战术指南中没有提到的部分讲解一下。

## 关于帧数

自从3D格斗游戏诞生，帧数这个概念就被引入格斗游戏中。帧数是一个时间量词，1帧=1/60秒。帧数主要用来描述出招的快慢以及收招的硬直。游戏中并不能直接查看每一招的帧数，在没有官方攻略本的情况下，这些帧数都是玩家自行测试出来的。下面笔者会对帧数的用法进行说明。



### 发生帧数

发生帧数是指从玩家输入指令到招式出现判定的时间（提前输入除外）。发生帧数最直观的作用就是用来表示招式的快慢，当玩家提到帧数时，如果不加其他定语，即代表发生帧数。一般来说每个角色的AA发生帧数为10帧，是最快的招式。不过部分角色的构中的招式会快于10帧，另外也有AA远慢于10帧的角色。

发生快的招式和发生慢的招式相遇的，快的一方有利。但这只是理论上的有利，实战上还要考虑两个招式的段位、招式等级和克制情况等等。

## 被防帧数

被防帧数指的是当一个招式被防住时，攻方和守方所产生的硬直时间的帧数之差。+代表攻方的硬直时间短于守方，攻方有利；-代表攻方的硬直时间长于守方，攻方不利。例如，+2代表攻方能比守方早2帧从硬直状态中恢复过来，-3代表攻方会比守方晚3帧从硬直状态中恢复过来。0代表双方的硬直时间相同，也就是所谓的平帧。

被防帧数和发生帧数共同作用起来，就产生了确反的概念。简单地说，当一个招式因被防而产生硬直时，如果攻方招式的被防帧数大于等于守方反击招式的发生帧数，那么守方的反击招式就能确定命中攻方，这就是确反。不过确反虽然看上去是个数字问题，实战中还要考虑双方的距离、双方的状态等多种因素。

一般来说，招式被防御后的结果都对攻方不利，这点也挺容易理解，否则的话攻方只要不断进攻，守方就徒呼奈何了。不过例外也是存在的，同样存在着一些被防帧数为+的招式，俗称加帧技。本作中每个角色都拥有数个加帧技，但这样的招式一般都是防御破坏技，发生慢不说，出招时还带有明显的征兆。至于发生快又加帧的招式，那就称得上是神技了，这样的招式屈指可数。

## 命中帧数

命中帧数和被防帧数的性质接近，区别在于前者是命中时，后者是被防时。命中帧数其实就是连续技成立的关键，当前一招产生的命中帧数大于等于后一招的发生帧数时，连续技就会成立。不过对于玩家来说，只需要记住连续技的构成就可以了，没必要记住每个招式的命中帧数，因此其作用不大。

一般来说，招式命中对手后都对攻方有利，但也存在着少数命中对手后反而不利的招式，也就是俗称的减帧技。这样的招式一般都是2A、2K这样的小招，设定为减帧是为了防止玩家多用这种小招"脏死"对手。另外，由于命中分为普通命中和反击命中，因此命中帧数也分为普通命中帧数和反击命中帧数，这也是某些连续技必须在反击命中才能成立的真相。当然还有更多的招式在反击命中时能将对手击倒、挑空或是眩晕，在这种情况下就无所谓命中帧数了。

## 关于墙壁连续技

墙壁连续技其实是本作中威力最大的连续技，而且难度往往不高。墙壁连续技的原理如下：

1. 具有击飞性质的招式（原地击倒不算）在墙边命中对手时，对手会进入眩晕状态，撞墙时会产生伤害。

2. 一条连续技中最多能够实现两次撞墙。

3. 对手在空中撞墙时，会沿着墙壁慢慢下滑。



一条墙壁连续技中最多能有3次浮空，而且能接续一些发生帧数慢但威力大的挑空技。因此虽然眩晕连续技的伤害会向下大幅修正，但打出过百的伤害也不是一件难事。由于墙壁连续技的构成十分灵活，加上实战中撞墙的角度多种多样，下文就不对墙壁连续技进行单独说明了，玩家可以自行研究。

## 关于受身陷阱

除了因对手空中控制失误而导致的伪连续技外，还有一种伪连续技，虽然不成立，但实用性不低，这就是被称为受身陷阱的技巧。简单来说，就是用招式A将对手击倒后以招式B追击，对手如果以特定方向受身，就会被招式B命中。但如果对手不受身，或者往其他方向受身，招式B就无法命中。受身中挨打时算反击命中，因此回报极高。

还有一种受身陷阱本身是成立的连续技，但如果延迟输入，或是对手往错误方向受身的话，就会造成更加强力的伤害。例如噩梦的K在反击命中时能让对手倒地，这时噩梦如果使用3A的话，那么对手无论往哪个方位受身都必定会被3A打出致命一击，反倒是原地不动的话只会受少量伤害。

每个角色都有数量繁多的受身陷阱技巧，但大部分都只针对少数方位，因此实用性不高。在后文中笔者会为大家介绍各角色的实用受身陷阱。




## 关于版本更新

本文行文时游戏版本为1.12。本作发售后经历过两次大的更新，分别是1.10和1.11，这两次更新都对游戏系统和全角色性能进行了调整，这也对攻略带来了很大麻烦。在1.10版时，本文原定会在全角色攻略部分刊登以下内容：

1. 补充使用心得
2. 确反招式推荐
3. 主力技帧数表（包括发生、被防、命中、反击命中）
4. 连续技推荐（包括普通命中起手、反击命中起手、集魂状态限定、致命一击起手）
5. 实用受身陷阱

但由于本作很快就更新了1.11版，这个版本不仅更改了大量招式的帧数，而且还对小部分角色的招式进行了增删。考虑到未来至少还有两个DLC角色，也就是说类似的调整至少还有两次，因此我们最终决定去掉主力技帧数表，将使用心得浓缩为TIPS形式，再根据当前最新版本对2、4、5部分进行修订。还请大家理解。

注：截稿前更新了1.20版本，但该更新未修改角色性能。








# 阿斯塔罗斯
## Astaroth



· 阿斯塔罗斯在版边时十分简单粗暴，A+G 或 66A+G 命中后接蹲投再接倒地投就能轻松形成过百的伤害。

· 阿斯塔罗斯的反攻刃击 B 不仅威力大，而且拥有优秀的背向出场能力。如果是打出致命一击的话更是拥有近百的伤害外加大半个场地的出场效果。

· 66[K] 近距离命中后转身 214A，这是一个对应全方位的受身陷阱，虽然很容易破，但成功的话就能打掉对手 2/3 体力，值得一试。

· 以下连续技中的蹲投都可以拆。

### ●确反选择

| 指令 | 发生帧数 | 指令 | 发生帧数 |
|---|---|---|---|
| 4A | 14 | b6B | 18 |
| K | 14 | 6K | 18 |
| 3K | 14 | 4K | 18 |
| 4B | 16 | 蹲 3K | 18 |
| 2K | 16 | 蹲 K | 18 |
| 起身 K | 16 | 6A+B | 18 |
| 66B | 16 | 6B+K | 18 |
| 6A | 18 | 66K | 18 |

### 普通命中起手的连续技

· 3B ～ A+G_4A+G (54)
· 3B ～ 66B (56)
· bK ～ A+G 或 4A+G (66)
· 11_77BK ～背向 B+K ～背向 2B (73)
· 11_77BK ～背向 B+K ～ 22_88B (84，对手纵向倒地时限定)
· 4B+K B ～ A+G 或 4A+G (67)
· 66[K] ～ A+B ～ 44B (107)
· 214A+G ～ 11_77BK (68，最速伤害加 5)
· 214A+G ～ 22_88B (72，最速伤害加 5)

### 反击命中起手的连续技

· 66B ～ 2A (51)
· 6B ～ 2B+K A+G 或 4A+G (64)
· 6B ～ 22_88K ～ 22_88B (72)
· 6K ～ 3A+G (37)
· 6K ～ 1_2B (43)
· 6K ～ 44B (48)
· 6K ～ 44K ～ 44B (49)
· 3A ～ 3A+G (38)
· 3A ～ 4B (44)
· 6A ～ 1_2A+G (76 或 66)
· AA 第 2 击命中时～ 1_2A+G (79 或 69)
· 起身 K[A] ～ 44B (63)
· b6B ～ 1_2A+G (77 或 70)

### 集魂状态中的连续技

上述连续技中的 1A+G 均可替换为 1A+G A+G。
· 3B ～ 236A (77)
· 22_88B ～ 236A (78)
· 22_88B ～ 28A+G (78，最速伤害加 3)
· 11_77BK ～背向 B+K ～ 22_88B ～ 28A+G (84，最速伤害加 3，对手纵向倒地时限定)
· 66[K] ～ 22K ～ 22B ～ 28A+G (128，最速伤害加 2)
· 214A+G ～ 22_88B ～ B+K ～ 28A+G (97，两个最速伤害加 7)
· 214A+G ～ 22_88B ～ B+K ～ 236A (99，最速伤害加 5)
· 6BA ～ A+B (110，反击命中限定)
· 6BA ～ 44K ～ 44B (112，反击命中限定)



### 致命一击起手的连续技

· [K] ～ 3B (98)
· A+B ～ 22_88B (95)
· 66[K] ～ 22_88B (100)
· 66[K]K ～ 3B (94)
· 6A+B ～ 3[B] (59，对手受身有可能被浮空)
· 6A+B ～ 22_88B (64)



TIPS 人物篇的角色排序，是以各角色英文原名的首字为准。不过两名 DLC 角色：缇拉和 2B 排在最后。

# 阿兹威尔
## Azwel



· 下文对构的称呼如下：

BOB = Beauty of Balance（例：K）

TOW = Tragedy of War（例：6K）

COE = Comedy of Errors（例：4K）

· 阿兹威尔的很多招式分为双剑技、枪盾技、大斧技，特定招式后输入 K、6K、4K 可以进入不同的模式，为简便起见，下文不再列出连续技完结后玩家所处的模式和状态。

· 阿兹威尔是最近两次更新的主要受害者之一。

· 大斧模式 B+K 和全能模式 6B+K 是非常强力的下段技，而且在背靠墙壁时发动，能将对手直接扔在墙上。

### ●确反选择

| 指令 | 发生帧数 |
|---|---|
| AA | 10 |
| AB | 10 |
| 蹲 1B | 12 |
| 2A | 14 |
| 蹲 A | 14 |
| BB | 14 |
| 6B | 14 |
| 起身 BB | 14 |
| 蹲 B | 15 |

| 指令 | 发生帧数 |
|---|---|
| 蹲 1A | 16 |
| 2BB | 16 |
| 蹲 3BB | 16 |
| 6AA | 18 |
| 蹲 3A | 18 |
| 起身 A | 18 |
| 1B | 18 |
| 爆击刃击 | 18 |



### 普通命中起手的连续技

· 2BBK ～ BOB 中 AB（49）
· 3BB ～ 66B（57）
· 66B ～ 6BB（53）
· 66B ～ 6BA（52，精确输入伤害加 4）
· 6A+B ～ 1A（65）
· 6A+B ～ A+B ～ 1A（75）
· 蹲 1B ～ 6BB（45）
· 蹲 1B ～ 6BA（44，精确输入伤害加 2）
· 蹲 3B ～ 6BB（49）
· 蹲 3B ～ 6BA（46，精确输入伤害加 4）
· 22_88AK ～ BOB 中 AB（53）
· 22_88BK ～ BOB 中 AAB（53）
· 22_88BK ～ BOB 中 AB ～ 6B（49）
· BOB 中 B ～ 1B（37）
· TOW 中 B ～ 6BB（58）
· TOW 中 B ～ 6BA（57，精确输入伤害加 3）
· 双剑或全能模式 B+K ～ 6BA（54，精确输入伤害加 1）
· 双剑或全能模式 B+K ～ 6BB（55）
· 双剑或全能 模式 B+K ～爆击刃击（77）



### 反击命中起手的连续技

· 3A ～ 6BA（43，精确输入伤害加 2）
· BOB 中 K ～爆击刃击（81）
· BOB 中 K ～双剑模式 B+K ～ 6BB（60）
· BOB 中 K ～双剑模式 B+K ～ 6BA（59，精确输入伤害加 1）

### 集魂状态中的连续技

· AB ～ BB（48）
· 6A+B ～ 8A+B ～ 66B（82）
· 6A+B ～ 8A+B ～真爆击刃击（119）

### 致命一击起手的连续技

· 3B ～ 66A+B ～背向 A+B ～万能模式 6B+K（73）
· 3B[B] ～ 8A+B（79）
· 3B[B] ～ 9B（82，中远距离限定）
· 44B ～ 1A（44）
· 22_88A6K ～ TOW 中 B ～ 6BB（74）
· 22_88A6K ～ TOW 中 B ～ 6BA（73，精确输入伤害加 1）
· A+B ～ 3B[B] ～ 1A（78）

### 实用受身陷阱

3BB 后延迟接大斧模式 B+K（对应全方位）

6A+B 后延迟接全能模式 6B+K（对应全方位）

# 塞万提斯
## Cervantes



· 下文对构的称呼如下：

DC = Dread Charge

DS = Dread Storm

· 下文中的 GDRR = Geo Da Ray Rafaga，是指最速 214B。和普通的 214B 相比，GDRR 省去了进构的步骤直接出招，是构成连续技的绝世好招。本作更是降低了 GDRR 的输入难度，不过注意 GDRR 虽然看起来快如闪电，但实际上还是 18 帧发生，是个偏慢的招式。本作中 GDRR 的威力和判定与距离有关，近距离时 GDRR 的威力变低，但对手会被高高挑空且落地时会追加伤害，玩家进入背向状态，可以用背向 B+K ～ 2[B+K] 追击（根据起手不同，2[B+K] 有时需改为 B+K）。远距离时 GDRR 的威力变高，但对手不会被挑空。GDRR 虽然极其实用，但缺点也很明显。首先是难出，一旦失手就会变成普通的 214B，被防住后有大破绽。而 GDRR 如果被对手防住的话，玩家更是会进入背对对手的超不利局面，因此能否熟练使用 GDRR 可以说是各位船长爱好者的首要课题。不过最近两次更新削弱了 GDRR 在连续技中的伤害补正，这使得 GDRR 的实用性也有所下降，选择更稳定的连续技构成也不失为明智的选择。

· 本作中塞万提斯的招牌当身技“看表”（6A+B、6B+K）发生极快，可插在对手的连续进攻中使用。在本作大部分角色都追加了 AAA、BBB 招式的情况下，“看表”的实用性也随之大幅提升。

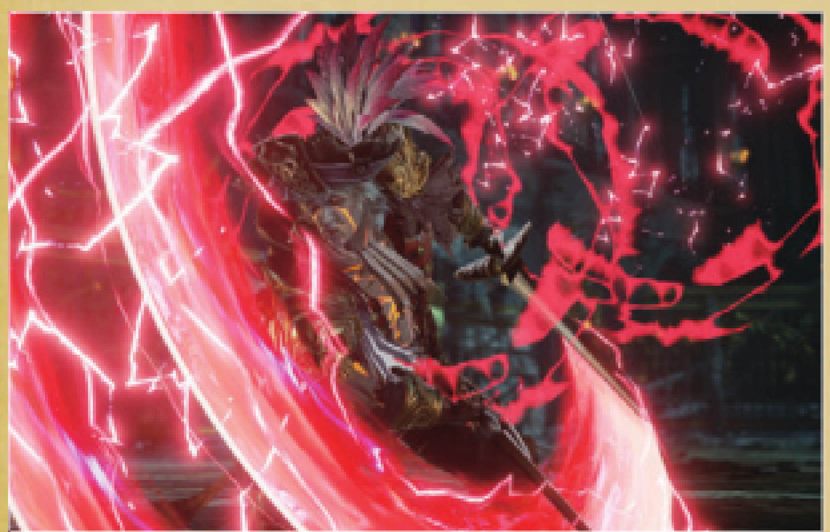


TIPS 有关致命一击的发生条件，请大家自行在游戏内置的出招表里查看，本文不再赘述。

## ●确反选择

| 指令 | 发生帧数 |
| --- | --- |
| AA | 12 |
| 2A | 12 |
| 蹲 A | 12 |
| K | 12 |
| 起身 K | 12 |
| aB | 14 |
| b2 | 14 |
| 4B | 14 |
| 蹲 B | 14 |
| 6K | 14 |
| 3K | 14 |
| 4K | 14 |
| 6A | 16 |
| 3A | 16 |
| 6B | 16 |

| 指令 | 发生帧数 |
| --- | --- |
| k6 | 16 |
| 2K | 16 |
| 蹲 K | 16 |
| 66K | 16 |
| 爆击刃击 | 16 |
| a6 | 18 |
| 4A | 18 |
| 起身 A | 18 |
| BB | 18 |
| 2B | 18 |
| 起身 B | 18 |
| 2A+B | 18 |
| 66B | 18 |
| GDRR | 18 |



### 普通命中起手的连续技

· 起身 A ～ 6AB (46)
· 起身 A ～ 6BB (49)
· 起身 A ～ 4KK (43)
· 起身 A ～爆击刃击 (72)
· 2[B+K] ～ 66B (42，震地限定)
· 2[B+K] ～ 6BB (39，震地限定)
· 2[B+K] ～ 6AB (36，震地限定)
· 2[B+K] ～ 4KK (32，震地限定)
· 2[B+K] ～ GDRR ～背向 B+K ～ 2[B+K] (64，震地限定，远距离时背向不成立，改接 B+K 时伤害 49)
· 2[B+K] ～爆击刃击 (67，震地限定)
· 起身 B ～ aB (46)
· 起身 B ～ GDRR (46)
· 起身 B ～爆击刃击 (77)
· 8[B+K] ～ 2[B+K] (52，背刺成功时限定)
· 8[B+K] ～ BBB (70，背刺成功时限定)
· 8[B+K] ～ 66B (70，背刺成功时限定)
· 8_9B ～ b2 (54 或 56)
· 3B ～ 8A+B ～ b2 (66)
· 3B ～ 8A+B ～ 8A+B ～ 2A+B (74)
· 3B ～ GDRR ～背向 B+K ～ 2[B+K] (73)
· 3B ～ 8A+B ～ GDRR ～背向 B+K ～ 2[B+K] (79)
· 3B ～ 8A+B ～ 8A+B ～爆击刃击 (94)
· 33_99B ～ b2 (63)
· 33_99B ～ GDRR ～ b2 (69)
· 33_99B ～ 1B ～ 3B (71)
· 33_99B ～爆击刃击 (96)
· DC 中 B ～背向 B+K ～ 2[B+K] (62)
· GDRR ～背向 B+K ～ 2[B+K] (78)
· 33_66_99A+B ～ 1A (63)
· A+B ～ DC 中 B ～背向 B+K ～ 1B ～ 3B (78，近距离命中时视对手不同有可能出现其后的追击不成立的情况)
· 11_44_77A+B ～ 8A+B ～ 8A+B ～ kA ～ 2B+K (92，11_44_77[A+B] 起手时伤害为 99)
· 11_44_77A+B ～ 8A+B ～ 8A+B ～ 8A+B ～ GDRR ～ b2 (96，11_44_77[A+B] 起手时伤害为 99)
· 11_44_77A+B ～ 8A+B ～ 8A+B ～ 8A+B ～ GDRR ～ GDRR (97，11_44_77[A+B] 起手时伤害为 104)
· 11_44_77A+B ～ 8A+B ～ 8A+B ～ 8A+B ～爆击刃击 (106，11_44_77[A+B] 起手时伤害为 109)
· 44K ～ GDRR (60)
· 11_44_77aB ～ 1aBB ～ DC 中 B ～ 背向 B+K ～ 2[B+K] (76)
· 4A+G ～ 2A+B (56)
· 4A+G ～ GDRR (63)

### 反击命中起手的连续技

· 4A ～ 2B+K (39)
· 4A ～ GDRR (40 起)
· 1A ～起身 B (49)
· 1K ～ 2B+K (51)
· 1K ～ GDRR (52 起)

### 集魂状态中的连续技

· 3BB ～ 2[B+K] (90)
· 22_88[B] ～ BBBB ～ 2[B+K] (104，致命一击起手限定)
· DS 中 K ～ GDRR ～背向 B+K ～ B+K (105，致命一击起手限定)
· BBBB ～ 1KBB (97，反击命中限定)

### 致命一击起手的连续技

· kA ～ 4A+B ～ 1A (74)
· 2A+B ～ 4A+B ～ 1A (86)
· 22_88[B] ～ BBB (85)
· 22_88[B] ～ GDRR ～背向 B+K ～ 2[B+K] (108)

### 实用受身陷阱

· 33_66_99A+B ～ 1A (对应全方位)

# 杰洛特
# Geralt



· 根据“《巫师》系列”官方中文版，下文对法印的称呼如下：
昆恩 = Quen
亚登 = Yrden
阿尔德 = Aard

## ●确反选择

| 指令 | 发生帧数 |
| --- | --- |
| 8A+B | 10 |
| AA | 12 |
| 2A | 12 |
| 蹲 A | 12 |
| 起身 B | 12 |
| K | 12 |
| BB | 14 |
| 2B | 14 |
| 蹲 B | 14 |
| 3K | 14 |
| 起身 K | 14 |

| 指令 | 发生帧数 |
| --- | --- |
| 6AB | 16 |
| 3A | 16 |
| 6K | 16 |
| 2K | 16 |
| 蹲 K | 16 |
| 爆击刃击 | 16 |
| 起身 A | 18 |
| 6BB | 18 |
| 1K | 18 |
| 66AA | 18 |
| 66AK | 18 |





TIPS 在练习特定角色时，还是推荐玩家选择日文版，这是因为游戏中的东亚角色的招式都是汉字，远比中文版选择的英文来得亲切，尤其是真喜志。

## 普通命中起手的连续技

· 6B［B］～66BB (64)
· 6B［B］～1AA (66)
· 6B［B］～爆击刃击 (93)
· 3B～6AB (51)
· 3B～6BB (50)
· 3B～6B+K B (50)
· 3B～6B［B］(60)
· 3B～爆击刃击 (88)
· 3B～6B+K B～1AA (76，对手集魂限定)
· 3B～6B+K B～44BB (81，对手集魂限定)
· 4［B］～66BB～66BB (67)
· 4［B］～66BB～1AA (68)
· 4［B］～66BB～22_88B (70)
· 4［B］～66BB～B+K (75)
· 33_99B～66BB (42)
· 33_99B～6B[B]～66BB (67)
· 2[A+B]～66BB (58)
· 66B+K～4KK 昆恩 B (77)
· 66B+K～44BB (66，对手集魂中 74)
· 66B+K～6B+K B～1AA (83，对手集魂限定)
· 66B+K～6B+K B～44BB (86，对手集魂限定)
· 4A+B 亚登成功时可接 4［B］起手的连续技
· 4A+B 亚登成功时 66B+K～4KK 昆恩 B (63)
· 4A+B 亚登成功时 66B+K～4A:A～3b (67)
· 背向 B+K～B+K～背向 B+K B (82)

## 反击命中起手的连续技

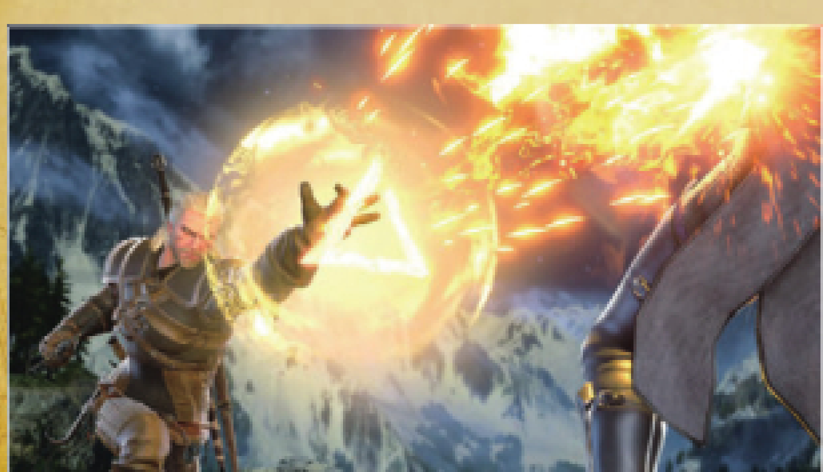
· 4A:A～8A+B (58)
· 1AB～2B (49)
· 1AB～8A+B～3B (59)
· 4KK 昆恩 B～1AA (67)

## 致命一击起手的连续技

· 4B～4［B］～66BB～66BB (76)
· 4B～4［B］～66BB～1AA (77)
· 4B～4［B］～66BB～B+K (78)
· 4B～66B+K～6B+K B～44BB (86)
· 6A+B B～66B+K～4KK 昆恩 B (98)
· 6A+B B～66B+K～44BB (98)
· A+B～66BB～1AA (92)
· A+B～B+K～背向 B+K B (104)
· 1AB～3B～6AB (75)
· 投技 阿尔德～3B (90)

## 实用受身陷阱

· 1AB～6B［B］(或接 6BB，对应全方位)
· 投技 阿尔德～1AB (对应全方位)



# 古洛
# Groh



· 下文对构的称呼如下：
AVG = Avenger
SoN = Steed Of The Night

· 古洛爆气后虽然威猛，但除了能进 SoN 的招式是大幅有利外，其他招式中只有 2A+B 和 AVG 中 4_6A 被防 +4 帧，其他如 3BB 和 AVG 中 4_6B 被防均减 8 帧，AVG 中 4_6K 被防减 2 帧。因此这些招式不能乱用。最猛的 1AK，这个下段起手的招式普通命中时就有 78 的伤害，但被防后减 22 帧。



## ●确反选择

| 指令 | 发生帧数 | 指令 | 发生帧数 |
|---|---|---|---|
| AA | 12 | 6A | 16 |
| 2A | 12 | 3A | 16 |
| 蹲 A | 12 | 6BB | 16 |
| K | 12 | 6K | 16 |
| 起身 K | 12 | 2K | 16 |
| BB | 14 | 蹲 K | 16 |
| 2B | 14 | 爆击刃击 | 16 |
| 蹲 B | 14 | 起身 A | 18 |
| 起身 B | 14 | 3B | 18 |
| 3K | 14 | 66AA | 18 |

## 普通命中起手的连续技

· 3B～6BB (40)
· 3B～66B+K (46)
· 3B～44B+K (49)
· A+B6～AVG 中 BB (62)
· 4A+B～44B+K (53)
· 4A+B～66AA (55)
· 4A+B～爆击刃击 (83，集魂状态中 104)
· 6B+K～AVG 中 A+B～66B+K (65)
· 背向 B+K～6B+K～AVG 中 B+K～66B+K (74)
· 22_88A～66B+K (50)
· 22_88[A]～3B～44B+K (89，中近距离限定)
· 22_88[A]～爆击刃击 (107，集魂状态中 135)
· 33_66_99K～8_9B+K～3B (59)
· 33_66_99K～8_9B+K～66B+K (62)
· 长距离奔跑中 K～66B+K (50)

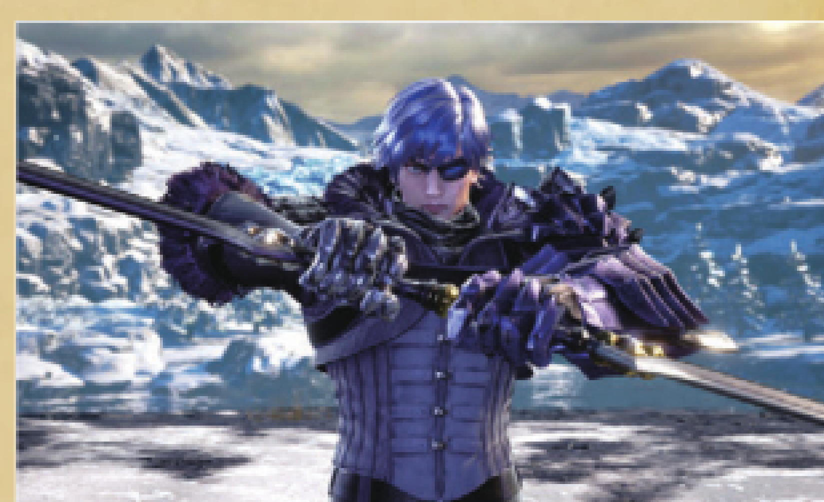


## 反击命中起手的连续技

· 起身 B6～AVG 中 BB (51)
· 6B+K～AVG 中 B+K～66B+K (78)

## 集魂状态中的连续技

· 6AA6～SoN 中 K (69，反击命中限定)
· 1BB6～SoN 中 K (88，反击命中限定)
· 4B6～SoN 中 K (53)
· 4A+B6～SoN 中 B (79)
· 4B+K6～SoN 中 A (77)



## 致命一击起手的连续技

· 4B～3B～44B+K (65)
· A+B～8A+B (83)
· A+B6～AVG 中 B+K～66B+K (86)
· 6A+B～6B+K～AVG 中 B+K～66B+K (77)
· AVG 中 B+K～8B+K～66B+K (82)
· 44A～8A+B (83)
· 22_88B～8A+B6～AVG 中 BB (88)
· 11_44_77K～6B+K～AVG 中 B+K～66B+K (84)





TIPS 部分角色在集魂状态中能发动威力更加强大的爆击刃击，为简便起见本文将此类招式统称为真爆击刃击。

# 艾薇
## Ivy



· 下文对构的称呼如下：
SE = Serpent's Embrace
· 艾薇是最近两次更新最大的受害者之一。
· 由蹲 1B 起的空中连续技需要先按 G 转身再出招，对时机要求比较严格。
· 艾薇的两个成名指令投：收束世界（Summon Suffering，376231A+G）和罪人之响（Calamity Symphony，3746916A+G），这回依然可以使用疯狂转圈的投机输入法，只是这么玩的话就基本告别最速输入了。最速输入时这两个投技为 16 帧，普通时为 20 帧。本作中，收束世界距离较短，但不可拆解；罪人之响距离很长，但可以拆解。两者均可用于压制甚至是一些连续技中。

### ●确反选择

| 指令 | 发生帧数 |
|---|---|
| AA | 12 |
| 6b8K | 12 |
| K | 12 |
| 起身 K | 12 |
| 3K | 14 |
| 6AK | 16 |
| 2A | 16 |
| BB | 16 |
| [B] | 16 |
| 6K | 16 |
| 2K | 16 |
| 1K | 16 |

| 指令 | 发生帧数 |
|---|---|
| 蹲 K | 16 |
| 66BB | 16 |
| 66K | 16 |
| 3A | 18 |
| bA | 18 |
| 6B | 18 |
| 蹲 B | 18 |
| 蹲 3B | 18 |
| 蹲 1B | 18 |
| 4K | 18 |
| 蹲 3K | 18 |

### 普通命中起手的连续技

· 3B ～ 6b8（46）
· 起身 BB ～ 6b8（46）
· 起身 BB ～ 4b8 ～ 214[B]（64，进入 SE）
· 蹲 1B ～ B+K ～ 6b8（66）
· 蹲 1B ～ [G] ～ 6AA ～ 8A+B B（61）
· 蹲 1B ～ [G] ～ 4[A] ～ SE 中 8B+K（63）
· 蹲 1B ～ [G] ～ 4[A] ～ SE 中 BBB（60）
· 蹲 1B ～ [G] ～ 4A ～ 4b8 ～ 2B（76）
· 蹲 1B ～ [G] ～ 4[A] ～ SE 中 B:B:B:B:B（88）
· 1[B] ～ 8B+K（48）
· 3[K] ～ 1K（41）
· 1A+B ～ 1K（43）
· 1A+B ～ 214[B]（40，进入 SE）
· B+K ～ 6b8（56）
· 9B+K ～ 4[A] ～ SE 中 8B+K（59）
· 9B+K ～ 4[A] ～爆击刃击（83）
· 9B+K ～ 4A ～ 4b8 ～ 214[B]（79，进入 SE）
· 22_88[B] ～ SE 中 AA ～ 214[B]（50，进入 SE）
· 22_88[B] ～ SE 中 6B ～ 4A ～ 6b8（63）
· 22_88[B] ～ SE 中 6B ～ 4b8 ～ 214[B]（65，进入 SE）
· 22_88[B] ～爆击刃击（71）
· 22_88K ～ 214[B]（33，近距离限定，进入 SE）
· 7_8_9BBB ～ 4b8 ～ 214[B]（67，进入 SE）
· 7_8_9BBB ～ 4[A] ～爆击刃击（84）



### 反击命中起手的连续技

· 蹲 3［B］～适时放开 B ～ 66B+K（61）
· 蹲 3［B］～适时放开 B ～ 4A ～ 4b8 ～ 214[B]（69，进入 SE）
· 蹲 3[B] ～适时放开 B ～ 66B+K ～ 4b8 ～ 214[B]（84，进入 SE）
· 1K ～ 214［B］（34，进入 SE）
· 1K ～ 1K（34）
· 6KB ～ 214[B]（62，进入 SE）
· SE 中 [K] ～ 8B+K（55）

### 集魂状态中的连续技

· 6AA ～ 66[A]（60，反击命中限定）
· 6AA ～ 8B+K（55，反击命中限定）

### 致命一击起手的连续技

· AA ～ 6KB ～ 1K（68）
· AA ～ 6KB ～ 214[B]（67，进入 SE）
· AA ～ 6B[A] ～ SE 中 [K] ～ SE 中 6B ～ 6b8（81）
· AA ～ 3746916A+G（89，非最速版伤害）
· 22_88A ～ 6KB ～ 1K（66）
· 22_88A ～ 6KB ～ 214[B]（66，进入 SE）
· 22_88A ～ 6B[A] ～ SE 中 K ～ 6b8（74）
· 22_88A ～ 6B[A] ～ SE 中 [K] ～ 8B+K（76）
· 22_88A ～ 6B[A] ～ SE 中 [K] ～ SE 中 6B ～ 6b8（76）
· 22_88A ～ 蹲 3［B］ ～ 适时放开 B ～ 66B+K ～ 4b8 ～ 214[B]（87，进入 SE）
· 3B ～ 66B+K ～ 4b8 ～ 214[B]（90，进入 SE）
· 3[K] ～ 6KB ～ 1K（64）
· 3[K] ～ 6KB ～ 214[B]（63，进入 SE）
· 2B+K ～ 8B+K ～ 6b8（71）
· 3B+K ～ 9B+K ～ 4A ～ 6b8（75）
· 3B+K ～ 9B+K ～ 4[A] ～ SE 中 8B+K（78）
· 3B+K ～ 9B+K ～ 4A ～ 4b8 ～ 214[B]（90，进入 SE）
· 33_66_99[A] ～ 9B+K ～ 4A ～ 4b8 ～ 214[B]（102，进入 SE）

### 实用受身陷阱

远距离 4b8 命中后 66［A］，对应全方位，可接在连续技中使用，如：
蹲 3［B］～适时放开 B ～ 66B+K ～ 4b8 ～ 66［A］～ 9B+K（101，反击命中限定）



资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

# 齐力克 Kilik

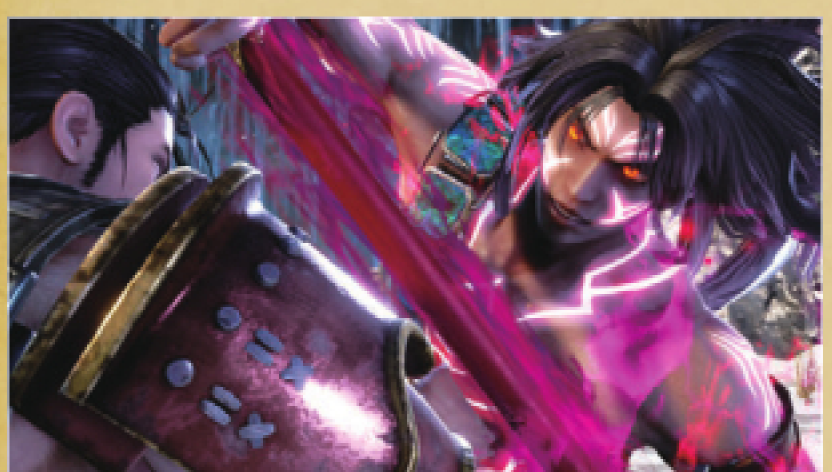


· 下文对构的称呼如下：
准星师 = Monument
准封师 = Back Parry

· 本作的齐力克对输入要求低了很多，像帅穿改为 4KB，罗汉靠直接变为 B+K B K，精确输入仅增加威力等等。齐力克还多了霸道无比的变身（即集魂状态），但一些强招也被归入了变身状态中，如大辟（33_66_99B 的打击投形态）、达盆(A+G)、红绣鞋(4A+G)。可谓有得有失。

· 齐力克极擅致命一击，尤其是 4A 和 b6。前者是很难看穿的下段，后者用于确反时必定进入致命一击。不过 b6 发生为 20 帧，总算不至于太霸道。

·以下连续技中，凡是以 B+K 完结的，都可以改接 B+K6，以便进入准星师继续择对手。



**●确反选择**

| 指令 | 发生帧数 |
|---|---|
| AA | 12 |
| 2A | 12 |
| 蹲 A | 12 |
| K | 12 |
| 起身 K | 12 |
| BB | 14 |
| 4B | 14 |
| 3K | 14 |
| 6A | 16 |

| 指令 | 发生帧数 |
|---|---|
| 6BB | 16 |
| 蹲 3B | 16 |
| 2K | 16 |
| 蹲 K | 16 |
| 66B | 16 |
| 起身 A | 18 |
| 1B | 18 |
| 起身 B | 18 |
| 4KB | 18 |

## 普通命中起手的连续技

· 背向 K ～ AAA (53)
· 准星师中 A4 ～准裁师中 B (49)
· 准星师中 K ～ 6K (51)
· 准星师中 B ～准星师中 B+K B K (72，全部精确输入伤害加 4)
· 11_44_77K:B ～ 9B (74)
· 11_44_77K:B ～爆击刃击～ 9B (87)
· 3B ～ AB ～ 4KB ～ B+K (55)
· 3B ～爆击刃击 (68)
· 起身 B ～ 6BB ～ B+K (55)
· 22_88B ～ AB ～ 4KB ～ B+K (64)
· 22_88B ～爆击刃击 (76)
· 6A+B ～ 6B+K (70)
· 6A+B ～ 4KK ～ 2aB (77)
· 6A+B ～ 6BB ～ B+K (77)
· 6A+B ～ 6AB ～ 4KB ～ B+K (78，大体型角色限定)
· 准裁师中 K ～ 6BB ～ B+K (74)

## 反击命中起手的连续技

· 4B ～ 3B (30)
· 1A ～ 3B (33，中距离限定)
· 66B ～ 66B (33，中距离限定)
· AB ～ 6K (44)
· 11_44_77AA ～ 3B (58)
· 6AB ～ AB ～ 66B (58)
· 6AB ～ 4KB ～ B+K (66，大体型角色限定)
· b4 ～ 2aB (66)
· 4KK ～ 2aB (68)
· 33_66_99KKB 第 2 击命中时～ 4KB ～ B+K (82，部分角色不成立)



## 集魂状态中的连续技

所有以 B+K 完结的连续技中，都可以改接 66B+K，威力更大。
· 起身 B ～ 66B (58)
· 6A+B ～ 66B (84)
· 6AB ～ 66B (76，反击命中起手限定)
· A+G ～背向 B+K B K (87，全部精确输入伤害加 4)
· A+G ～真爆击刃击 (114)

## 致命一击起手的连续技

· 4B ～ 44K:B ～ 9B (51)
· 4B ～ 66KKB ～ 4KB ～ B+K (55)
· 4A ～准星师中 B+K B K (52，全部精确输入伤害加 3)
· 4A ～爆击刃击 (65)
· 3B ～ 9K (40，进入背向)
· 3B ～ 44K:B ～ 9B (75)
· 3B ～ 44K:B ～爆击刃击～ 9B (85)
· 6BB ～ [B+K]6 ～准星师中 B+K B K (76，全部精确输入伤害加 3)
· 6BB ～ 44K:B ～ 9B (89)
· 6BB ～ 44K:B ～爆击刃击～ 9B (103)
· 准星师弹剑成功后～准星师中 A ～准星师中 B+K B K (52，全部精确输入伤害加 3)
· 准裁师弹剑成功后～准裁师中 A ～爆击刃击 (87)
· 准星师弹剑成功后～准星师中 A4 ～准裁师中 K ～ 6BB ～ B+K (81)
· 22_88[B] ～ 44B (71)
· 22_88B ～ [B+K]6 ～准星师中 B+K B K (87，全部精确输入伤害加 4)
· b6 ～ 4KK ～ 2aB (76)
· b6 ～ 66KKB ～ 4KB ～ B+K (88，部分角色不成立)
· A+B ～准星师中 B+K B K (94，全部精确输入伤害加 4)



# 真喜志
# Maxi



· 下文对构的称呼如下：

七星转生 = Seven Stars Rebirth

七星刻 = Seven Stars Severance

星刻 · 天盖死兆闭 = Seven Stars Fury

开阳 = Right Inner（普通架势）

天枢 = Right Outer（例：6A）

巨门 = Left Outer（例：4B）

禄存 = Left Inner（例：起身 B）

文曲 = Right Cross（例：AA）

玉衡 = Behind Lower（例：3A）

破军 = Neutral Guard，又称 Withering Lights（特殊构中 B+K）

· 强烈建议各位真喜志使将游戏语言调为日文来练习，因为他的七种构都是以中国古代北斗七星的名字来命名的，中文版全使用英文名称，容易引起不适。

· 特殊七星转生 1：在特殊构中输入 6，可循环转换不同的构，顺序为文曲～天枢～玉衡～禄存～巨门～文曲。

· 特殊七星转生 2：在特殊构中输入 4，可循环转换不同的构，顺序为文曲～巨门～禄存～玉衡～天枢～文曲。

· 特殊七星转生 3：禄存中不输入任何指令的话，很快会变为文曲。

· 特殊七星转生 4：巨门中不输入任何指令的话，很快会变为玉衡。

· 真喜志的 B+K:B:B:B:A、22_88KK:K 都可以通过快速连按键来实现，只要手速够快就不会失败。

· 由于真喜志拥有大量自动进构的招式，下文中对于连续技结束后自动进构的情况不再一一列出。

## ●确反选择

| 指令 | 发生帧数 | 指令 | 发生帧数 |
|---|---|---|---|
| AA | 12 | 2K | 16 |
| 2A | 12 | 蹲 K | 16 |
| 蹲 A | 12 | 6A+B | 16 |
| 起身 B | 12 | 蹲 3A+B | 16 |
| K | 12 | 爆击刃击 | 16 |
| 2B | 14 | 4AB | 18 |
| 蹲 B | 14 | 起身 A | 18 |
| 3K | 14 | 6BB | 18 |
| 6A | 16 | 4B | 18 |
| B | 16 | 6B+K | 18 |
| 1B | 16 | 66B | 18 |

## 普通命中起手的连续技

· 4AB ～巨门 B (71)

· 4AAAB (72)

· 8_9B ～巨门 B (42)

· 3B ～ BB (49)

· 3B ～天枢 AK (50)

· 33_99B ～玉衡 KK (58)

· 33_99B ～玉衡 [B] ～巨门 B (58)

· 8_9K ～ 6A+B (52)

· 8_9K ～ 6B+K (56)

· 8_9K ～爆击刃击 (86)

· 8_9K ～ [ 爆击刃击 ] ～天枢 K ～ 66B+K (90)

· 236K ～ 2K (62)

· 蹲 3A+B ～玉衡 K (42)

· 4A+B ～ 44B ～文曲 B (77，4[A+B] 起手同样成立，而且即使对手防御也必定会中)

· 禄存 KK ～ 6B+K (63)

· 巨门 K ～ 6b+kG ～文曲 AA ～禄存 B (69)

· 文曲 AA ～禄存 B (66)

## 反击命中起手的连续技

· 22A ～禄存 KK ～ 2B+K B (68)

· 22A ～ 6 ～巨门 B ～文曲 AA ～禄存 B (76)

· 88A ～ B+K:B:B:B:A (65)

· 88A ～ 4B ～巨门 BK (63)

· 88A ～ 4B ～巨门 B ～文曲 AA ～禄存 B (82)

· 88A ～ 6b+kG ～文曲 AA ～禄存 B (76)

· 88A ～ 6b+kG ～文曲 A[A] ～巨门 BK (74)

· 88A ～ 4A+B ～ [ 爆击刃击 ] ～ 2B+K B (77)

· 88A ～ 6[B+K] ～爆击刃击 (90，中近距离限定)

· 88A ～ 6[B+K] ～ [ 爆击刃击 ] ～天枢 K ～ 66B+K (95，中近距离限定)

· 33_99B ～ 4 ～天枢 K ～ 66B+K (90)

· 22_88KK:K ～ 66B+K (83)

## 集魂状态中的连续技

· 4AB ～巨门 B A+B (96)

· 3B ～天枢 BB A+B (75)

· 3B ～天枢 A A+B ～玉衡 KK (82)

· 蹲 3A+B ～玉衡 KK (71)

· 33_99B ～玉衡 [B] ～巨门 B A+B (77)

· 33_99B ～玉衡 KK (71)

· 88A ～ 4B ～巨门 B ～文曲 AB ～禄存 B (91)

## 致命一击起手的连续技

· 3A ～ 4B ～巨门 B ～文曲 AA ～禄存 B (85)

· 3A ～ 6b+kG ～文曲 AA ～禄存 A (77)

· 11_44_77B ～文曲 B ～禄存 B (74)

· A+B ～ 4A+B ～ 44B ～文曲 B (96)

· 禄存 K[K] ～ 8A+B ～ [ 爆击刃击 ] ～天枢 K ～ 66B+K (136)

· 禄存 K[K] ～起身 B+K ～玉衡 KK (86)

· 巨门 K ～ 4AAAB (65)

· 巨门 K ～ 6[B+K] ～ [ 爆击刃击 ] ～天枢 K ～ 66B+K (88)

· 星刻 · 天盖死兆闭～ [ 爆击刃击 ] ～天枢 K ～ 66B+K (93)

· 11_44_77B ～文曲 A[A] ～巨门 B ～文曲 AB (75，近距离限定)

· 11_44_77B ～ [ 爆击刃击 ] ～天枢 K ～ 66B+K (94)

· 66B ～巨门 K ～ 6A+B (63)

· 66B ～巨门 K ～ [ 爆击刃击 ] ～天枢 K ～ 66B+K (117)



# 御剑平四郎



·下文对构的称呼如下：
霞 = Mist
居合 = Relic
差踏 = Silent Step
·下面的连续技中，所有以 1A 结束的连续技，都是对手受身时伤害更大，如 33_99K ～ 1A。所有以～ kB ～ 66A+B 结束的连续技，都是对手受身时伤害更大，如 B+K:B ～ kB ～ 66A+B（反击命中限定）。



## ●确反选择

| 指令 | 发生帧数 | 指令 | 发生帧数 |
|---|---|---|---|
| AA | 12 | b6 | 16 |
| 2A | 12 | 4B | 16 |
| 蹲 A | 12 | 起身 B | 16 |
| 爆击刃击 | 12 | 6K | 16 |
| K | 12 | 2K | 16 |
| 起身 K | 12 | 66K | 16 |
| 2B | 13 | 差踏中 B | 16 |
| 3A | 14 | 起身 AA | 18 |
| BB | 14 | 6BB | 18 |
| 蹲 B | 14 | 3B | 18 |
| 3K | 14 | 1KB | 18 |
| 差踏中 A:A | 14 | 6A+B | 18 |
| 6A | 16 | 差踏中 K | 18 |

## 普通命中起手的连续技

· 4[A] ～霞中 BB（36，中近距离限定）
· 1AB ～ 1BB（66）
· 1AB ～ b6（55）
· 1AB ～爆击刃击（90）
· 6BB ～霞中 BB（40，中近距离限定）
· 8_9B ～ 2B（39 ～ 41）
· 1B A+B 第 2 击命中时～居合中 AA ～居合中 B（80）
· 3B ～差踏中 B（48）
· 3B ～差踏中 A:A（42）
· 3B ～爆击刃击（77）
· 66[B] ～居合中 A:A ～居合中 B（55）
· 22B ～ 1BB（52，近距离限定）
· 44B[A] ～霞中 BB（46）
· 66A+B ～ 1BB（69，中近距离限定）
· 66A+B ～ 1B A+B（72，中近距离限定，需对手倒地后头朝玩家）
· 居合中 AA ～居合中 66 ～居合中 K（55）
· 霞中 A+B ～ 1BB（65）
· 霞中 A+B ～ 1B A+B（70，需对手倒地后头朝玩家）
· 霞中 A+B ～爆击刃击（106）

## 反击命中起手的连续技

· 3A ～ 2A（21）
· 3A ～爆击刃击（56）
· b6 ～ 1BB（53，中近距离限定）
· b6 尖端命中时～爆击刃击（96）
· 44A ～ 2B（42）
· 44BA 第 2 击命中时～霞中 6B（55，中近距离限定）
· 44BAB 第 2 击命中时～ 1BB（60）
· 33_99K ～ 1A（46）



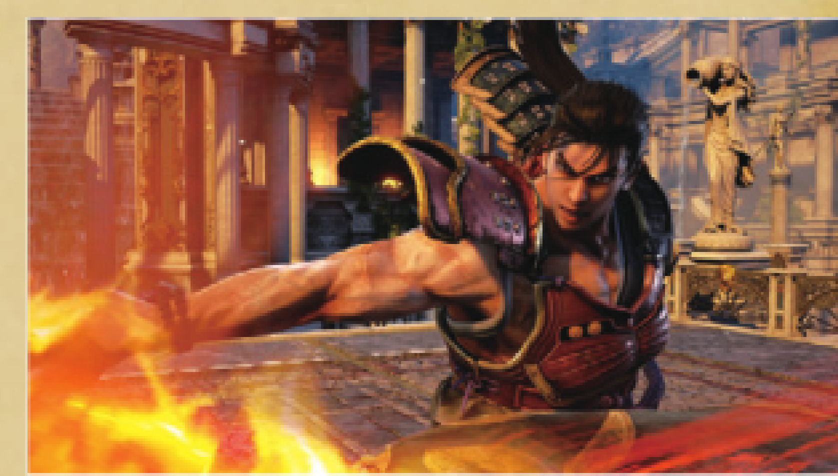
· B+K:B ～ kB ～ 66A+B（98）
· 霞中 KB ～ 6BB ～霞中 BBBB(72)
· 霞中 KB ～爆击刃击（88）

## 集魂状态中的连续技

· 3B ～差踏中 B ～ 1BB（77）
· 3BB ～差踏中 B ～ 1BB（81）
· 3B ～差踏中 A:AB ～背向 B+K ～ 1BB（123，需 3B 打出致命一击）
· 3BB ～差踏中 A:AB ～背向 B+K ～ 1BB（120，需 3BB 打出致命一击，难度比上面那条小，但威力也略低）
· 22_88BB ～差踏中 A:AB ～背向 B+K ～ 1BB（110）

## 致命一击起手的连续技

· b6 ～ 66A+B ～ 1B A+B（98）
· b6 ～ 6A+B（80）
· 22_88A ～ 66A+B ～ 1BB（84）
· 22_88A ～ 6A+B（68）
· 1A ～ kB ～ 66A+B（98）
· A+B ～ kB ～ 66A+B（99）
· 1B A+B ～居合中 A+B ～居合中 K（100）
· 1AB ～ B+K:B ～ kB ～ 66A+B（109）
· 起身 B2B ～ 66A+B（84）
· 起身 B2B ～ 8A+B（86）



## 实用受身陷阱

· b6 ～ 11_77A（反击命中限定，对应全方位）
· b6 ～ 66 ～ 1KB（反击命中限定，对应全方位）
· 11_77[A] ～居合中 66 ～居合中 K（反击命中限定，对应全方位）
· 66A+B ～ B+K:B（对应全方位）
· 22B ～ B+K:B（对应全方位）



# 噩梦
# Nightmare



・下文对构的称呼如下：
NBS = Night Behind Stance
NSS = Night Side Stance
NLS = NIght Lower Stance
GS = Grim Stride
TC = Terror Charge

・TC 状态造成的伤害低于集魂状态。下文列出的是 TC 状态中的伤害。由于 TC 状态中只能使用 1 次集魂技，因此部分连续技在 TC 状态下不成立。

・TC 或集魂状态的 NLS 中 A+B，对手即使防御也会出现 14 帧硬直，其后可以接续起身 K。如果是集魂状态的话之后能接起身 K［B］起始的连续技。

## ●确反选择

| 指令 | 发生帧数 | 指令 | 发生帧数 |
|---|---|---|---|
| 3K | 14 | a:b:A | 16 |
| K | 14 | a:g:A | 16 |
| 起身 K | 14 | 蹲 K | 16 |
| A | 16 | 起身 B | 16 |
| 2K | 16 | 2A | 18 |
| 66K | 16 | 4K | 18 |
| 4B | 16 | 蹲 A | 18 |
| 6K | 16 | 起身 A | 18 |



## 普通命中起手的连续技

・[A] ～ NSS 中 K (32)
・3AA (52)
・1[A]6 ～ GS 中 B (76)
・4A ～ 2A+B (64，进入 TC)
・4A ～ 4KK (80，进入 TC)
・33_66_99A6 ～ GS 中 B (67)
・BB (56)
・3[B] ～ NSS 中 b:A (68)
・4BB (25)
・33_66_99B6 ～ GS 中 B (50)
・33_66_99B ～ 2A+B (56，进入 TC)
・33_66_99B6 ～背向 A+B (50，进入 TC)
・起身 [B] ～ NSS 中 b:A (55)
・44B[B] ～ NSS 中 b:A (79)
・1[K] ～ 2A+B (54，进入 TC)
・4KB (37)
・22_88K ～ 3AA (45，震地限定)
・22_88K ～ 4KK (50，震地限定，进入 TC)
・NSS 中 [A] ～ NSS 中 K (34)
・NSS 中 a[B] ～ NBS 中 B (48)
・NSS 中 a[B] ～ NBS 中 KK (48，近距离限定)
・NSS 中 B ～ 2A+B (58，进入 TC)
・NSS 中 B ～ A+B (59，进入 NBS)
・GS 中 B6 ～ GS 中 B (73)
・GS 中 K ～ 2A+B (53，进入 TC)
・GS 中 K ～ 66A+B (58)
・NLS 中 [B] ～ NBS 中 KK ～ 2A+B (57，进入 TC)
・A+B ～ NBS 中 B (58)
・33_66_99A+B ～ AA (83)
・33_66_99A+B ～ a:g:A_a:b:A (81)



## 反击命中起手的连续技

・6AA (54)
・1A6 ～ GS 中 B (57)
・22_88AA (52)
・K ～ 3B (46)
・4KK (64，进入 TC)
・起身 AA (55)
・起身 [B] ～ NSS 中 B ～ 2A+B (71，进入 TC)
・NSS 中 K ～ 2A+B (51，进入 TC)
・NBS 中 B ～ BB (89)
・NBS 中 A ～ 2A+B (72，进入 TC)
・GS 中 A ～ 4KK (69，进入 TC)

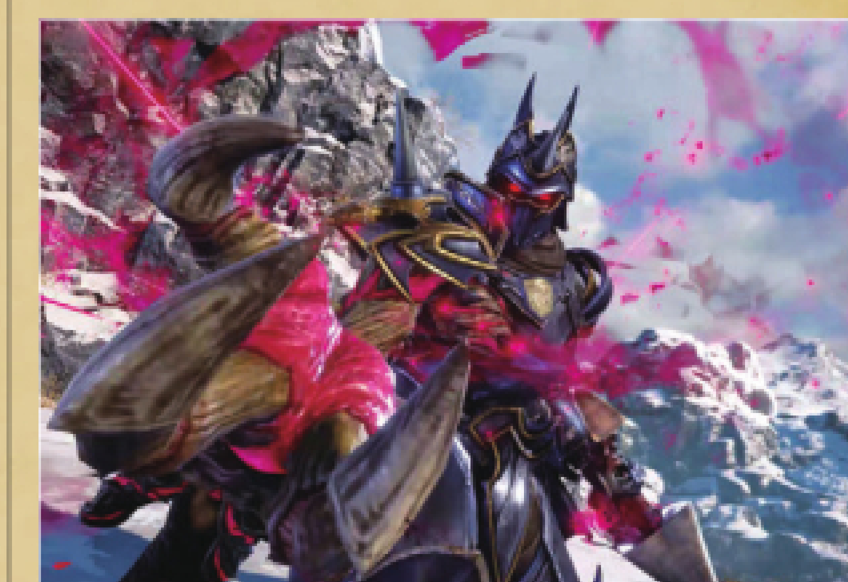
## TC 或集魂状态中的连续技

・66A6 ～ GS 中 A+B (83)
・6BBB (76)
・3[B] ～ NSS 中 A+B (81)
・44B[B] ～ NSS 中 b:AB (86)
・KB (48)
・起身 K[B} ～ NSS 中 K ～ 2A+B (57，进入 TC)
・起身 K[B] ～ NSS 中 b:A (62)
・起身 K[B] ～ NSS 中 b:AB (77，集魂状态限定)
・3[B] ～ NSS 中 b:AB (85)
・起身 [B] ～ NSS 中 b:AB (74)
・66KK ～ 4KK (70，进入 TC)
・66KK6 ～ GS 中 B ～ GS 中 B (81)
・66KK6 ～ GS 中 B ～ GS 中 A+B (95，集魂状态限定)
・66KK6 ～ GS 中 K ～ 2A+B (72，进入 TC)
・66KK6 ～ GS 中 K ～ A+B (71，进入 NBS)
・22_88K ～ 66KK6 ～ GS 中 K ～ 2A+B (59，震地限定，进入 TC)



## 致命一击起手的连续技

・22_88B ～起身 [B] ～ b:A (87)
・A+B ～ B+K ～ NLS 中 B (87)
・A+B ～ NBS 中 A+B ～ 66B (102，TC 或集魂状态限定)
・NSS 中 a[B] ～ NBS 中 B ～ 6AA (77)
・6A_B_K ～ 66A+B (69)
・a:g:A_a:b:A ～前冲后 2A+B (55，进入 TC)



## 实用受身陷阱

・66A ～ 1A (对应全方位)
・aB ～ 4BBB (对应全方位，近距离时不对应右)
・蹲 3B ～ 1A (对应全方位)
・起身 [B] ～ NSS 中 B ～ 66A+B (反击命中限定，对应全方位)
・K ～ 1A (反击命中限定，对应全方位)
・1[K] ～ GS 中 A+B (TC 或集魂状态限定，对应全方位)
・GS 中 A ～ K ～ 1A (反击命中限定，对应全方位)
・GS 中 K ～ 44B[B] (对应全方位)

# 拉斐尔
# Raphael



· 下文对构的称呼如下：
PREP = Preparation
AG = Arriers Gambit
SE = Shadow Evade

· 拉斐尔是最近两次更新主要的受害者之一。

· 下述连续技中的 66[B] 后均可以改接爆击刃击，66[B] 起手时除外。

· 拉斐尔的爆击刃击和 PREP 中的爆击刃击看上去似乎除了剑芒颜色外没有区别，但实际上区别很大。PREP 中的爆击刃击不仅威力高，而且发生为 14 帧（普通版为 18 帧），另外还附加破防效果。普通版被防时 -8 帧，而 PREP 版被防时 +2 帧。

## ●确反选择

| 指令 | 发生帧数 |
|---|---|
| 6BB | 10 |
| AA | 12 |
| AB | 12 |
| 2A | 12 |
| 蹲 A | 12 |
| K | 12 |
| 46K | 12 |
| BB | 14 |
| 起身 BB | 14 |
| 3K | 14 |
| 4K | 14 |
| 起身 K | 14 |
| 2B | 16 |
| 236B | 16 |
| 最速 236B | 16 |

| 指令 | 发生帧数 |
|---|---|
| 蹲 B | 16 |
| 6K | 16 |
| 2K | 16 |
| 蹲 K | 16 |
| 66B | 16 |
| 6AA | 18 |
| 起身 A | 18 |
| b2 | 18 |
| 1B | 18 |
| 46B | 18 |
| 蹲 3B | 18 |
| 8A+B | 18 |
| 6B+K | 18 |
| 爆击刃击 | 18 |



## 普通命中起手的连续技

· 6B4 ～ AG 中 6 ～ PREP 中 BK (30)
· 3[B] ～ PREP 中 KK:B (55)
· 3[B] ～ PREP 中 6B (54)
· 3B ～爆击刃击 (53)
· 3[B] ～爆击刃击 (69)
· 22_88AA ～ 6BB (44)
· 22_88AA ～ 6B4 ～ AG 中 6 ～ PREP 中 BK (53)
· 22_88BB ～爆击刃击 (67)
· 22_88BB ～ 2A+B (45)
· 22_88BB ～最速 214B (54)
· 22_88BB ～ 66[B] (40，进入 PREP)
· 66B+K ～ 2A+B (47)
· 66B+K ～ 44B (53)
· 66B+K ～ 66A+B (47)
· 66[B+K] ～ PREP 中 4 ～ AG 中 B ～ 2A+B (63)
· 66[B+K] ～ PREP 中 4 ～ AG 中 K:K ～ 2A+B (67)
· 66[B+K] ～ PREP 中 4 ～ AG 中 B ～ 44B (67)
· 66[B+K] ～ PREP 中 4 ～ AG 中 K:K ～ 44B (70)
· 66A+B ～最速 236B (57)
· 66A+B ～最速 214B (60)
· 66A+B ～ 6A+B ～最速 214B (73)
· 66A+B ～ 6A+B ～ 2A+B (67)
· 66A+B ～ 6A+B ～爆击刃击 (84)
· 6[A+B] ～ 2A+B (48)
· AG 中 B ～爆击刃击 (77)
· AG 中 B ～ 6A+B ～ 2A+B (64)
· AG 中 B ～ 6A+B ～最速 236B (71)
· AG 中 B ～ 6A+B ～最速 214B (73)
· AG 中 B ～ 6A+B ～爆击刃击 (84)
· AG 中 K ～ 2A+B (38)
· SE 中 B ～ 66[B] ～ PREP 中 A[B] ～ PREP 中 6B (71)
· SE 中 B ～ 66[B] ～ PREP 中 A[B] ～ PREP 中 KK:B (70)
· SE 中 B ～ 66[B+K] ～ PREP 中 4 ～ AG 中 B ～ 2A+B (81)
· SE 中 B ～ 66[B+K] ～ PREP 中 4 ～ AG 中 B ～ 44B (83)
· SE 中 B ～ 66[B+K] ～ PREP 中 4 ～ AG 中 K:K ～ 2A+B (84)
· SE 中 B ～ 66[B+K] ～ PREP 中 4 ～ AG 中 K:K ～ 44B (86)



## 反击命中起手的连续技

· 4A ～ 2A+B (35)
· 4A ～ 66A+B (35)
· PREP 中 6K ～ BB:BB (64)
· 66[B] ～ PREP 中 A[B] ～ PREP 中 6B (56)
· 66[B] ～ PREP 中 A[B] ～ PREP 中 KK:B (56)
· 11_44_77A[B] ～ PREP 中 A[B] ～ PREP 中 6B (64)
· 11_44_77A[B] ～ PREP 中 A[B] ～ PREP 中 KK:B (65)
· 2A+B ～ 4A+B A (67)
· 22_88K ～ 66[B] ～ PREP 中 A[B] ～ PREP 中 6B (67)
· 22_88K ～ 66[B] ～ PREP 中 A[B] ～ PREP 中 KK:B (66)

## 集魂状态中的连续技

所有连续技中的 2A+B 均可以换为 2A+B B。
· 4A ～ 1KB (48，反击命中限定)
· 4A ～ 2A+B B (58，反击命中限定)
· 22_88BB ～ 2A+B B (73)
· 66B+K ～ 2A+B B (74)
· 66[B+K] ～ PREP 中 4 ～ AG 中 B ～ 1KB (80)
· 66[B+K] ～ PREP 中 4 ～ AG 中 B ～ 2A+B B (87)
· 66[B+K] ～ PREP 中 4 ～ AG 中 K:K ～ 1KB (84)
· 66[B+K] ～ PREP 中 4 ～ AG 中 K:K ～ 2A+B B (89)
· AG 中 B ～ 6A+B ～ 2A+B B (99，2A+B 的打点要低)
· AG 中 K ～ 2A+B B (65)
· 66A+B ～ 6A+B ～ 2A+B B (100)
· 66[B] ～ PREP 中 A[B] ～ PREP 中 K ～ 2A+B B (65)
· 22_88K ～ 2A+B B (68)
· SE 中 B ～ 66[B+K] ～ PREP 中 4 ～ AG 中 B ～ 2A+B B (100)
· SE 中 B ～ 66[B+K] ～ PREP 中 4 ～ AG 中 K:K ～ 2A+B B (105)



## 致命一击起手的连续技

· A+B ～最速 236B (73)
· A+B ～最速 214B (75)
· 3A ～ 66[B] ～ PREP 中 A[B] ～ PREP 中 6B (40)
· 46A ～ 66[B] ～ PREP 中 A[B] ～ PREP 中 6B (60)
· 46B ～ 66[B] ～ PREP 中 A[B] ～ PREP 中 6B (60)
· 蹲 3B ～ 66[B] ～ PREP 中 A[B] ～ PREP 中 6B (70)

# 成美娜
## Seong Mi Na



· 下文对构的称呼如下：
残足 = Lingering Step

· 本作的成美娜依然是一个强调尖端命中的角色，不过比 4 代来说还是简单了很多。

· 所有以～ 66[B+K] ～ 8A+B 结尾的连续技，均具备顺时针出场效果；如果在～ 66[B+K] ～ 8A+B 之前，用爆击刃击攻击倒地的对手，虽然威力只有少量上升，但之后搬运距离更远；如果改为以～ 6A+B 结尾，连续技会改为逆时针出场效果；如果改为以～蹲 1KK 结尾，威力基本相同。

· 所有挑空后接 3b:K 的连续技，可以在挑空后先前进一步再出 3b:K，这样可以防止之后的追击打不中或打不全。

### ●确反选择

| 指令 | 发生帧数 |
|---|---|
| 2A | 12 |
| 蹲 A | 12 |
| K | 12 |
| 起身 K | 12 |
| 蹲 3AK | 14 |
| 3b:K | 14 |
| 3KK | 14 |
| 3bK | 15 |
| b6 | 16 |
| 4B | 16 |
| 2K | 16 |

| 指令 | 发生帧数 |
|---|---|
| 蹲 K | 16 |
| 6A+B | 16 |
| AA | 18 |
| 起身 A | 18 |
| 2BB | 18 |
| 蹲 2B | 18 |
| 起身 B | 18 |
| 8A+B | 18 |
| 66A | 18 |
| 66B | 18 |
| 爆击刃击 | 18 |

### 普通命中起手的连续技

· 3B ～ 3b:K ～ 3B（49）
· 3B ～ 3b:K ～ 66[B+K] ～ 8A+B（59）
· 3B ～爆击刃击（76）
· 3B 尖端命中时～ 66A+B ～ 1B（65）
· 3B 尖端命中时～ 66[B] ～ 1B（68）
· 3B 尖端命中时～爆击刃击（82）
· 起身 B ～ 3b:K ～ 3B（47）
· 起身 B ～ 3b:K ～ 66[B+K] ～ 8A+B（59）
· 起身 B ～爆击刃击（76）
· 8_9B ～ 3b:K ～ 3B（54 起）
· 8_9B ～ 3b:K ～ 66[B+K] ～ 8A+B（69 起）
· 8_9B ～爆击刃击（85）
· 22_88B ～ 66[B] ～ 1B（63）
· 22_88B ～爆击刃击（77）
· 起身 B+K ～残足 中 K ～ 1B（81）
· 起身 B+K ～爆击刃击（88）
· 44B ～起身 B+K ～残足 中 K ～ 1B（77）
· 44B ～ 66KKK ～ b6 ～ 66[B+K] ～ 8A+B（82）
· 44B ～ 8B+K:B:B ～背向 B+K ～ 3b:K ～ 66[B+K] ～ 8A+B（89，8B+K:B:B 至少要精确输入两次，中远距离限定）
· 44B ～爆击刃击（89）
· 44A+B ～ 66[B+K] ～ 8A+B（87）
· 22_88K ～ 2K（41）
· A+B ～ 3b:K ～ 66[B+K] ～ 8A+B（80）
· A+B ～ B+K ～ 66[B+K] ～ 8A+B（98，远距离限定）
· 3A+B ～起身 B（40）
· 4B+K ～ 3KK ～ 66[B+K] ～ 8A+B（71）



### 反击命中起手的连续技

· 3KK 第 2 击命中时～ 66[B+K] ～ 8A+B（55）
· 66[B+K] ～ 8A+B（60，中近距离限定）
· 66KKK 第 3 击命中时～ b6 ～ 66[B+K] ～ 8A+B（62）
· 3AA ～起身 B

### 集魂状态中的连续技

所有以～ 66[B+K] ～ 8A+B 结尾的连续技，都可以改 66AA 结尾。
所有连续技中的 1B、66A+B、44A+B 威力上升。
· 3B 尖端命中时～ 66A+B ～ 1B（88）
· A+B ～ 66A+B ～ 1B（102）

### 致命一击起手的连续技

绝大部分致命一击后均可直接接爆击刃击。
· 6A ～ 66[B+K] ～ 8A+B（78）
· 6B ～ 66[B+K] ～ 8A+B（79）
· 44A 尖端命中时～ 3B ～ 66[B] ～ 1B（63）
· 44A ～ 3B ～ 3b:K ～ 66[B+K] ～ 8A+B（58）
· 44A ～ 8B+K:B:B ～背向 B+K ～ 3b:K ～ 66[B+K] ～ 8A+B（71，8B+K:B:B 至少要成功两次，中远距离限定）
· 44A ～ 66KKK ～ b6 ～ 66[B+K] ～ 8A+B（66，中距离限定）
· A+B ～ 44[B+K] 适时放开～背向 B+K ～前冲 3b:K ～ 66[B+K] ～ 8A+B（142）
· A+B ～ 44A+B ～ 66[B+K] ～ 8A+B（108）
· A+B ～ B+K ～ 66[B+K] ～ 8A+B（109）

### 实用受身陷阱

· 对手浮空时 3b:K ～ 44A
· 22_88K ～ 3B（对应前后右方位）
· 22_88K ～ 1A_[A]（对应全方位，可拆）
· 3KK 第 2 击命中时～ 1A_[A]（反击命中限定，对应全方位，可拆）
· 3KK 第 2 击命中～ 3AA（反击命中限定，对应全方位）
· 4B+K ～ 3KK ～ 1A_[A]（对应全方位，可拆）
· 4B+K ～ 3KK ～ 3AA（对应全方位）



# 齐格飞 Siegfried



· 下文对构的称呼如下：
SBH = Base Hold
RSH = Reverse Side Hold
SCH = Chief Hold
SSH = Side Hold

· 齐格飞的 agA 16 帧发生，用于确反时必定出现致命一击，其后可以接续 80+ 伤害的高伤连段。但只限定于最速版，因此这是各位齐格飞必须勤学苦练的目标。



## ●确反选择

| 指令 | 发生帧数 |
|---|---|
| K | 12 |
| 起身 K | 12 |
| 4A | 14 |
| b6 | 14 |
| 3K | 14 |
| AA | 16 |
| agA | 16 |
| 6A | 16 |
| B | 16 |

| 指令 | 发生帧数 |
|---|---|
| 起身 B | 16 |
| 2K | 16 |
| 蹲 K | 16 |
| 66K | 16 |
| aB | 18 |
| 起身 A | 18 |
| 6K | 18 |
| 4A+B | 18 |

## 普通命中起手的连续技

· a[B] ～ SBH 中 K (37，最速输入伤害加 4)
· 3A ～ aB (45，最速输入伤害加 3)
· 3[B] ～ SCH 中 KK (47)
· 3[B] ～ SCH 中 KB (49)
· 9[B] ～ SCH 中 KK (46)
· 9[B] ～ SCH 中 KB (48)
· 3[B] ～ SCH 中 KK (47)
· 3[B] ～ SCH 中 KB (49)
· 1[B] ～ SBH 中 K (39)
· 33_66_99A ～ aB (52，最速输入伤害加 2)
· 33_66_99[A] ～ SBH 中 K (50)
· SCH 中 B ～ 3B (52)
· SCH 中 B ～ aB (52，最速输入伤害加 2)
· SCH 中 B ～ 66A+B (58)
· 背向 SCH 中 B ～ agA (56，最速输入伤害加 4)
· 背向 SCH 中 B ～ aB (55，最速输入伤害加 2)
· 背向 SCH 中 B ～爆击刃击 (79)
· SBH 中 B ～ 66A+B (64)
· SBH 中 B ～ 2A+B (69)
· SBH 中 B ～ 44K (71)
· SBH 中 K ～ aB (38，最速输入伤害加 3)
· SBH 中 A+B ～ 3B (40)
· SBH 中 A+B ～ aB (43，最速输入伤害加 2)
· RSH 中 A ～ aB (52，最速输入伤害加 2)
· RSH 中 B ～ 2A+B (58)
· RSH 中 B ～ 66B (56)
· RSH 中 [K] ～ RSH 中 A+B (42)



## 反击命中起手的连续技

· aa4 ～ SCH 中 K (31)
· 6AB ～ 2A+B (64)
· 1AA ～ aB (58，最速输入伤害加 3)
· b6 ～ aB (42，最速输入伤害加 3)
· b6 ～ 66B (54)
· 3[B] ～ SCH 中 A+B (65)
· 3[B] ～ SCH 中 B (62)
· 9[B] ～ SCH 中 A+B (64)
· 9[B] ～ SCH 中 B (61)
· 起身 [B] ～ SCH 中 A+B (65)
· 起身 [B] ～ SCH 中 B (62)
· 6[B] ～ SCH 中 K[B] ～ SBH 中 K (61)
· 6[B] ～ SCH 中 [B] (69)
·6[B] ～ SCH 中 K[K] ～ SCH 中 B ～ 66A+B (76)
· 6[B] ～ SCH 中 K[K] ～ SCH 中 A[A] ～ RSH 中 A+B (82)
· 66B ～蹲 K (62)
· SSH 中 AA ～ aB (63，最速输入伤害加 2)

## 集魂状态中的连续技

· a[B] ～ SBH 中 K (65，最速输入伤害加 4)
· 1[B] ～ SBH 中 K (62)
· 33_66_99[A] ～ SBH 中 K (73)
· 最速 agA ～ 4A+B B (93，致命一击起手限定)

## 致命一击起手的连续技

· 最速 agA ～ 66[A+B] ～ aB (82，最速输入伤害加 3)
· 最速 agA ～爆击刃击 (85)
· A+B ～ SSH 中 BBB (79)
· 6A+G ～ 3B (68)
· 6A+G ～ aB (68，最速输入伤害加 2)
· SCH 中 B ～ 3[B] ～ SCH 中 A+B (86)
· SCH 中 B ～爆击刃击 (101)
· RSH 中 B ～ 3[B] ～ SCH 中 A+B (86)
· RSH 中 B ～爆击刃击 (104)
· RSH 中 [K] ～ RSH 中 B ～ 2A+B (63！



# 索非蒂亚
# Sophitia



· 下文对构的称呼如下：
AS = Angel Step
TAS = Twin Angel Step
· 尽管在战术指南中有推荐玩家用4B来破坏防御，然而在1.10版中4B已经不能破坏防御了。
· 14帧的AS中B是索非蒂亚的确反绝技，也是她历代实力均居于一线的最大保障。集魂状态中AS中B在精确输入时的伤害堪比一个连续技，相当霸道。不过此技被防有20帧的硬直，不可乱用。
· 连续技中的TAS中B可以用2366的简化输入来代替，如此一来难度就会下降很多。

## ●确反选择

| 指令 | 发生帧数 |
|---|---|
| AA | 12 |
| AK | 12 |
| 2A | 12 |
| 蹲 A | 12 |
| KK | 12 |
| 起身 B+K | 12 |
| BB | 14 |
| BK | 14 |
| 3K | 14 |
| 4K | 14 |
| AS 中 B | 14 |
| 起身 A | 16 |
| 2B | 16 |
| 2BK | 16 |
| 蹲 B | 16 |
| 蹲 BK | 16 |

| 指令 | 发生帧数 |
|---|---|
| 蹲 3B | 16 |
| 6K | 16 |
| 2K | 16 |
| 蹲 K | 16 |
| 起身 K | 16 |
| 66K | 16 |
| AS 中 K | 16 |
| 3A | 18 |
| 4A | 18 |
| 4B | 18 |
| 4A+B | 18 |
| 6B+K | 18 |
| 66A | 18 |
| 66A+B | 18 |
| AS 中 AA | 18 |

## 普通命中起手的连续技

· 3B ～ 236AA（51）
· 3B ～ TAS 中 B ～ 4B（54）
· 3B ～爆击刃击（75，起手可换 33_66_99K、66B、44B、）
· 33_66_99B ～ 66A+B（56）
· 4[A] ～ 236:B:4（86，最速加精确输入）
· 4[A] ～爆击刃击（98）
· 4AB ～ 44B（54）
· 22_88A ～ 1K（40）
· 6bA ～ 2BK ～ TAS 中 B（74）
· 66B ～起身 B+K ～ TAS 中 B ～ 4B（72）
· 33/99B ～起身 B+K ～ 22BAK（79）
· 22_88A+B ～ [G] ～ TAS 中 B ～ 4B（67）
· 22_88A+B ～ [G] ～ TAS 中 B ～ 44B（72）
· 11_44_77B ～ TAS 中 B ～ 4B（66）
· 1[K] ～ 1K（43）
· 1[K] ～ 3K（40）
· 1[K] ～ 3B（46）
· 66K ～ TAS 中 B ～ 4B（52）
· 44K ～ TAS 中 B ～ 4B（62）
· A+B ～ 66B（53）
· 66A+B ～ 4B（51）
· 6A+B 弹中段横斩后～ 6BA ～ 2BK ～ 44B+K（67）

## 反击命中起手的连续技

· 44A ～ TAS 中 B ～ 4B（63）
· 1K ～ 1K（32）
· 1K ～ 3K（30）
· 6K ～ 44B+K（49）
· 6K ～ TAS 中 B（50）
· 66B+K AB ～ [G] ～ TAS 中 B ～ 4B（75）
· 2BB:4_B（精确输入 63_58，集魂状态中 111_96）
· B+K B:4_B（精确输入 66_61，集魂状态中 114_99）
· TAS 中 AA ～ AS 中 B:4_B（精确输入 80_78，集魂状态中 98_96，最速伤害再加 5，AS 中 B 未能正面命中对手时无法追加）

## 集魂状态中的连续技

· 3B ～ 4A+B B ～ 4B（70，起手可换 66K、66B）
· 3B ～ 44A+B B（74，起手可换 66K、66B）
· 3B ～ 4A+B B ～ TAS 中 B（77，起手可换 66K、66B）
· 66B ～ 44A+B B ～ 44B（91，44A+B 和 4A+B 看起来是同一招，但其实不同）
· 44AB ～ 8B+K K ～背向 B+K（87，反击命中限定）
· 44AB ～ 44A+B B ～ 44B（92，反击命中限定）

## 致命一击起手的连续技

· 1[K] ～ TAS 中 B ～ 44B（78）
· 1[K] ～起身 B+K ～ TAS 中 B ～ 4B（83）
· 1[K] ～起身 B+K ～ 22BAK（89）
· A+B ～ TAS 中 B ～ 4B（78）
· 66A+B ～ 8B+K K ～背向 B+K（78，后方位出场）
· 66A+B ～ 22A+B ～起身 B+K ～ TAS 中 B ～ 4B（99）
· TAS 中 AB ～ 6BA ～ 2BK ～ TAS 中 B（100）
· TAS 中 B ～ 2BB:4_B（精确输入 76_68，集魂状态中 112_104）
· TAS 中 B ～ AS 中 B:4_B（精确输入 78，集魂状态中 96，最速伤害再加 4）
· AS 中 K ～ 2BB:4_B（精确输入 66_63，集魂状态中 99_90）
· AS 中 K ～ AS 中 B:4_B（精确输入 67_64，集魂状态中 79_76，最速伤害再加 6）
· 44B ～ 22A+B ～起身 B+K ～ TAS 中 B ～ 4B（68）
· 44B ～ 4A+B（39，正向出场）
· 44B ～ 8B+K K ～背向 B+K（54，背向出场）
· 22_11_44_77_88B+K ～ 66B（59）

## 实用受身陷阱

· 1[K] ～ 66B（对应前后右方位）
· 1K ～ 1K（反击命中限定，对应全方位）



# 多喜
## Taki



· 下文对构的称呼如下：
宿 = Possession
风车 = Wind Roll
歪车 = Distorted Breeze
笹火宙 = Stakler

·10 帧发生的 AA，值得信赖。另外 a:6 也是 10 帧，但难度较高，而且被防就是 20 帧大不利。

· 以 a:6 起手的连续技，换普通的 a6 也成立，但威力下降约 10 点。插在连续技中的 a:6，如果换成普通的 a6，则不一定成立。

· 多喜拥有多种实用受身陷阱，尤其是接续爆击刃击的变化，只要上当就掉半条血，相当凶残。

·和历代一样，封魔龙炎剑（41236B）可作用于连续技中，不仅威力大，而且防御不能，具体可参见实用受身陷阱部分。应对方法是倒地后务必不要受身或反击，请保持倒地状态往右方向翻滚，这样就能躲开。除此之外没有别的破法，一中就是 50 ～ 60 点 HP。



### ●确反选择

| 指令 | 发生帧数 |
|---|---|
| 2bA | 6 |
| a+bA | 8 |
| AA | 10 |
| a:6 | 10 |
| a6 | 10 |
| 2A | 12 |
| 蹲 A | 12 |
| 4BA | 12 |
| 起身 BB | 12 |
| KK | 12 |
| BA | 14 |
| BB | 14 |
| BK | 14 |
| 3KK | 14 |
| 6A | 16 |
| 起身 AA | 16 |

| 指令 | 发生帧数 |
|---|---|
| 3B | 16 |
| 2B | 16 |
| 蹲 B | 16 |
| 2K | 16 |
| 4K | 16 |
| 蹲 K | 16 |
| 蹲 3K | 16 |
| 起身 K | 16 |
| 蹲 A+B | 16 |
| 4A | 18 |
| 6B | 18 |
| 6BB | 18 |
| 6KA | 18 |
| 1K | 18 |
| 66B | 18 |
| 66K | 18 |

### 普通命中起手的连续技

· 4BA4 ～宿中 bA (37)
· 3B B+K ～笹火宙中 A+G (50)
· 3B ～ a:6 B+K ～风车中 B (43)
· a:6 B+K ～风车中 B (43)
· A+B ～ B+K ～笹火宙中 A+G (51)
· A+B ～ 6[B+K] ～ G ～ a:6 B+K ～风车中 B (64)
· A+B ～ 6[B+K] ～背向 B+K (64)
· A+B A4 ～宿中 B+K ～蹲 A+B ～ 6KK (63)
· 8_9A ～蹲 A+B ～ 6KK (50)
· B+K A ～ 6KK (61)
· 22_88B ～ a:6 B+K ～风车中 B (57)
· 背向 B+K ～ B+K ～笹火宙中 A+G (81)
· 背向 B+K ～ a:6 B+K ～风车中 B (72)
· 宿中 B+K ～起身 K ～ 3B B+K ～笹火宙中 A+G (69)
· 宿中 B+K ～蹲 3KK ～ 4BA4 ～宿中 6BA (70)
· 宿中 B+K ～蹲 3KK ～ 4BA4 ～宿中 2_8A ～起身 BB (71)
· 宿中 B+K ～蹲 3KK ～ 4BA4 ～宿中 [K] (74)
· 宿中 B+K ～起身 K ～ 3B B+K ～笹火宙中 KA ～ a:6 B+K ～风车中 B (72)

### 反击命中起手的连续技

· 44B ～ 6[B+K] ～ G ～ a:6 B+K ～风车中 B (67)
· 44B ～ 6[B+K] ～背向 B+K (69)
· 起身 K ～ 4BA4 ～宿中 6BA (55)
· 起身 K ～ 4BA4 ～宿中 8A ～起身 BB (56)
· 起身 K ～ 4BA4 ～宿中 [K] (59)
· 起身 K ～ 3B B+K ～笹火宙中 A+G (58)
· 起身 K ～ 3B B+K ～笹火宙中 KA ～ a:6 B+K ～风车中 B (65)
·起身 BB 第 2 击命中时～蹲 3A+B ～ 6KK (49，不稳定)
· 宿中 A4 ～宿中 6BA (53)
· 宿中 A ～ 3KKK (47，中近距离限定)
· 22_88A ～起身 BB ～ 6KK (65)
· 22_88A ～起身 K ～ 3B B+K ～笹火宙中 A+G (66)
· 22_88A ～起身 K ～ 3B B+K ～笹火宙中 KA ～ a:6 B+K ～风车中 B (79)

### 集魂状态中的连续技

所有连续技中的宿中 6BA 都可以用宿中 6BAA 代替。
· 6ABBBB ～ B+K ～笹火宙中 A+G（88，反击命中限定）
· 起身 K ～ 3B A+B ～ 6[B+K] ～ G ～ a:6 B+K ～风车中 B（72，反击命中限定）
·3B A+B ～ 6[B+K] ～ G ～ a:6 B+K ～风车中 B（70，反击命中限定）

### 致命一击起手的连续技

· 66B ～ 3B B+K ～笹火宙中 A+G (67)
· 66B ～ 4BA4 ～宿中 2_8A ～起身 BB (65)
· 66B ～ 4BA4 ～宿中 [K] (68)
· 66B ～ 3B B+K ～笹火宙中 KA ～ a:6 B+K ～风车中 B (70)
· a:6 ～ 3B B+K ～笹火宙中 A+G (67)
· a:6 ～ 3B B+K ～笹火宙中 KA ～ a:6 B+K ～风车中 B (71)
· A+B ～ B+K ～笹火宙中 A+G (55)
·A+B ～ 6[B+K] ～ G ～ a:6 B+K ～风车中 B (68)
· A+B ～ 6[B+K] ～背向 B+K (69)
· A+B A4 ～ A+B (73)
· 宿中 B+K ～起身 K ～ 3B B+K ～笹火宙中 KA ～ a:6 B+K ～风车中 B (77)
· 宿中 B+K ～蹲 3KK ～ 4BA4 ～宿中 6BA (76)
· 宿中 B+K ～蹲 3KK ～ 4BA4 ～宿中 [K] (78)
· 宿中 2_8B ～宿中 2_8A ～起身 BB (68)
· 宿中 2_8B ～宿中 [K] (73)
· 6[B+K] ～ a:6 B+K ～风车中 B (56)
· 笹火宙中 B ～ 2A+B (88)

### 实用受身陷阱

以上连续技中的蹲 A+B 后都可以接 44B，对应全方位。如 8_9A ～蹲 3A+B ～ 44B。
以上所有以宿中 6BA 结束的连续技，最后都可以接爆击刃击，对应全方位。
以上所有包含 3B B+K ～笹火宙中 KA 的连续技，之后都可以接 41236B，对应全方位。
· 22_88K ～ A+B（反击命中限定，对应全方位）
· 起身 BB 第 2 击命中时～ A+B（反击命中限定，对应全方位）
· 宿中 6BA ～爆击刃击（对应全方位）
· 宿中 A+B ～爆击刃击（对应全方位）
· 44B ～ 6[B+K] ～ G ～ 41236B（反击命中限定，对应全方位）
· 6BB ～ 6[B+K] ～ G ～ 41236B（反击命中限定，对应全方位）



# 塔莉姆
# Talim



· 下文对构的称呼如下：
WNC = Wind Charmer
WNS = Wind Sault
WNF = Wind Fury
· 下文中的 WSS = Was Sipa Slide，是指当塔莉姆 HP 低于一定量时，长距离奔跑后 K 的下段攻击。WSS 打出致命一击后接背向爆击刃击拥有一发逆转的强大威力。
· 塔莉姆的两种爆击刃击威力一样，但背后版发生快 4 帧。



## ●确反选择

| 指令 | 发生帧数 | 指令 | 发生帧数 |
|---|---|---|---|
| AA | 12 | 蹲 3B | 16 |
| 2A | 12 | 6K | 16 |
| 蹲 A | 12 | 2K | 16 |
| 起身 B | 12 | 4K | 16 |
| K | 12 | 蹲 K | 16 |
| BB | 14 | 66A | 16 |
| BK | 14 | 背向爆击刃击 | 16 |
| 4BA | 14 | a6 | 18 |
| 蹲 B | 14 | 6AK | 18 |
| 3K | 14 | 起身 A | 18 |
| 起身 K | 14 | 6BB | 18 |
| 4AK | 16 | 1K | 18 |
| 2B | 16 | 1A+B | 18 |
| 蹲 B | 16 | 44K | 18 |

## 普通命中起手的连续技

· AABA6 第 3 击命中时～ WNS 中 A+B ～ 3B（69，进入背向，部分角色近身命中时 WNS 中 A+B 会跳至背后）
· AABA6 第 3 击命中时～ WNS 中 A+B ～ 2A+B（68，输入 2[A+B] 可进入 WNF，部分角色近身命中时 WNS 中 A+B 会跳至背后）
· AABA6 第 3 击命中时～ WNS 中 A+B ～ 1K（61，部分角色近身命中时 WNS 中 A+B 会跳至背后）
· 3A ～背向 AAB（32，进入背向）
· 3A ～背向 B（30）
· 3A ～背向 2B（30）
· 11_44_77AA ～ 1K（44）
· 3B ～ AA A+B（53，进入背向）
· 3B ～ 4BB（48）
· 3B ～ 4B[A] 适时放开～ G 转身～ 6B（51）
· 7_8_9B ～背向 B（45）
· 7_8_9B ～背向 K（43）
· 7_8_9B ～ G 转身～ AA A+B（58）
· 7_8_9B ～ G 转身～ 4BB（54）
· 7_8_9B ～背向爆击刃击（86）
· 33_66_99B ～ 2A+B（44，输入 2[A+B] 可进入 WNF）
· 33_66_99B ～ 3B（47，进入背向）
· 22_88B:B ～ 2A+B（62，输入 2[A+B] 可进入 WNF）
· 22_88B:B ～ 1B（55）
· 11_44_77B2_8 ～ WNC 中 K（43）
· 11_44_77B6 ～ WNS 中 [K] ～ 2A+B（61，输入 2[A+B] 可进入 WNF）
· 11_44_77B6 ～ WNS 中 [K] ～ 3B（63，进入背向）
· 11_44_77B6 ～ WNS 中 [K] ～ 66A+B（66）
· 236B ～ 66B ～ 2A+B（64，输入 2[A+B] 可进入 WNF）
· 236B ～ 66B ～ 3B（65，进入背向）
· 236B ～ 66B ～ 66A+B（70）
· 背向 B ～ 4B[A] 适时放开～背向 AAB（77）
· 背向 B ～ 4B[A] 适时放开～背向爆击刃击（90）
· 33_66_99K ～背向 K（36）
· 33_66_99K ～背向 A+B（42）
· 33_66_99K ～ G 转身～ AA A+B（54）
· 33_66_99K ～ G 转身～ 4BB（45）
· 33_66_99K ～背向爆击刃击（88）
· 1A+B ～ 1B_K（34）
· 蹲 A+B ～ AA A+B（56，进入背向）
· 蹲 A+B ～ 4BB（50）
· 3B ～ 4B[A] 适时放开～ G 转身～ 6B（55）
· 33_66_99A+B6 ～ WNS 中 B（60，输入 WNS 中 [B] 可进入 WNF）
· 33_66_99A+B2_8 ～ WNC 中 B 延迟 B（66，精确输入 WNC 中 B:B 伤害加 8 点）
· 33_66_99A+B6 ～ WNS 中 K ～ WNS 中 B（72，输入 WNS 中 [B] 可进入 WNF）
· 11_44_77A+B ～ 1B_K（41）
· 11_44_77A+B ～ 3B（51，进入背向）
· WNF 中 A ～起身 B（29）
· WNF 中 A ～起身 K（32）
· WNF 中 A ～ 4BA（36，进入背向）
· WNF 中 K ～ 66B ～ 2A+B（54，输入 2[A+B] 可进入 WNF）
· WNF 中 K ～ 66B ～ 3B（55）
· WNF 中 K ～ 66B ～ 66A+B（57）
· WNC 中 B 延迟 B ～ AA A+B（58，精确输入伤害加 10）
· WNC 中 B 延迟 B ～ 4BB（55，精确输入伤害加 10）
· WNC 中 A+G ～背向 2B（36）
· WNC 中 A+G ～背向 K（42）
· WNS 中 K ～ WNS 中 A（36）
· WNS 中 K ～ WNS 中 B（40）
· WNS 中 K ～ WNS 中 K（32）
· WNS 中 A+B ～ 2A+B（46，输入 2[A+B] 可进入 WNF）



## 反击命中起手的连续技

· AABA6 第 2 击命中时～ WNS 中 A+B ～ 3B（65，进入背向，部分角色近身命中时 WNS 中 A+B 会跳至背后）
· AABA6 第 2 击命中时～ WNS 中 A+B ～ 2A+B（63，输入 2[A+B] 可进入 WNF，部分角色近身命中时 WNS 中 A+B 会跳至背后）
· AABA6 第 2 击命中时～ WNS 中 A+B ～ 1K（59，部分角色近身命中时 WNS 中 A+B 会跳至背后）
· 4AK 第 2 击命中时～ AABA6 ～ WNS 中 A+B ～ 3B（65，进入背向，近距离限定）
· 4AK 第 2 击命中时～ AABA6 ～ WNS 中 A+B ～ 2A+B（64，输入 2[A+B] 可进入 WNF，近距离限定）
· 4AK 第 2 击命中时～ AABA6 ～ WNS 中 A+B ～ 1K（62，近距离限定）
· 4AK 第 2 击命中时～ AABA2_8 ～ WNC 中 AKA（67，近距离限定）
· 4AK 第 2 击命中时～ AABA2_8 ～ WNC 中 AB（63，进入背向，近距离限定）
· 4AK 第 2 击命中时～ AABA2 ～ WNC 中 A6 ～ WNS 中 [K] ～ 4BB（69，近距离限定，右边时改 AABA8）
· 4AK 第 2 击命中时～ AABA2 ～ WNC 中 A6 ～ WNS 中 [K] ～ 3B（68，进入背向，近距离限定，右边时改 AABA8）
· 6BB ～ A+B（64，对手受身时伤害更大）
· 6BB6 ～ WNS 中 [K] ～ 3B（74）
· 6BB6 ～ WNS 中 [K] ～ 4BB（75）
· 6BB6 ～ WNS 中 [K] ～ 4B[A] 适时放开～ G 转身～ 6B（78）
· 4B[A] 适时放开～背向 AAB（59）
· 4B[A] 适时放开～背向爆击刃击（77）

· 1A+B ～ AA A+B (61)
· 1A+B ～ 66A+B (55)
· 蹲 3BB6 ～ WNS 中 B (48，输入 WNS 中 [B] 可进入 WNF)
· 蹲 3BB6 ～ WNS 中 K ～ WNS 中 B (59，输入 WNS 中 [B] 可进入 WNF)
· 蹲 3BB2_8 ～ WNC 中 B 延迟 B (56，精确输入 WNC 中 B:B 伤害加 7 点)
·WNF 中 A 后可接 6BB、蹲 3BB、4B[A] 适时放开、AABA 起手的连续技
· WNS 中 A6 ～ 66A+B (54)
· WNS 中 A6 ～ WNS 中 [K] ～ AA A+B (69，中远距离限定)
· WNS 中 A6 ～ WNS 中 [K] ～ 4BB (67，中远距离限定)

## 集魂状态中的连续技

· 33_66_99A+B6 ～ WNS 中 [B] ～ WNF 中 K ～ 1B_K (91)
·33_66_99A+B6 ～ WNS 中 [B] ～ WNF 中 K ～ 3B (96，进入背向)
· 背向 B ～ BKA (77)
· WNS 中 [B] ～ WNF 中 BB (92)
· WNC 中 ABB ～ 66BB (108，反击命中限定)
· WNC 中 ABB ～ 66B ～ 66A+B (111，反击命中限定)
· WNC 中 ABB ～ 66AAAB (104， 精 确 输 入 66AAA:B 伤害加 4 点，反击命中限定)
· WNF 中 A ～ BKA (58，反击命中限定)

## 致命一击起手的连续技

· 6[A+B] 之后可接 6BB、4B[A] 适时放开、AABA 起手的连续技
· A+B ～ 66B ～ 2A+B (73，输入 2[A+B] 可进入 WNF)
· A+B ～ 66B ～ 3B (75，进入背向)
· A+B ～爆击刃击 (97)
· 1A+B ～ 66B ～ 2A+B (64，输入 2[A+B] 可进入 WNF)
· 1A+B ～ 66B ～ 3B (66，进入背向)
· 33_66_99B ～ 6B+K ～ WNS 中 [K] ～ AA A+B (82)
·33_66_99B ～ 6B+K ～ WNS 中 [K] ～ 4BB (74)
· 33_66_99B ～ 6B+K ～ WNS 中 [K] ～ B[A] 适时放开～ G 转身～ 6B (80)
· 11_44_77B ～背向 B ～ 4B[A] 适时放开～背向 AAB (83)
· 11_44_77B4 ～ WNF 中 BB (84)
· 236[B] ～ 214B (70)
· 236[B] ～ B+K ～ WNF 中 BB (85)
· WNF 中 BB ～爆击刃击 (73)
· WSS ～背向 K (62)
· WSS ～背向 A+B (69)
· WSS ～ G 转身～ 4BB (75)
· WSS ～背向爆击刃击 (115 起)

# 沃尔多
# Voldo



· 下文对构的称呼如下：
MCFT = Mantis Crawl 脚朝对手
MCHT = Mantis Crawl 头朝对手
DR = Death Roll
· 沃尔多的 236 其实是一个构（Caliostro Rush），为方便起见在下文中不写构名，直接用 236 表示。
· 因为沃尔多的背向也能防御，故确反选择中会将背向招式也列出来。



**●确反选择**

| 指令 | 发生帧数 | 指令 | 发生帧数 |
|---|---|---|---|
| 背向 AA | 10 | 背向 6B | 16 |
| 2A | 12 | 2K | 16 |
| 蹲 A | 12 | 蹲 K | 16 |
| 背向蹲 A | 12 | 背向 4K | 16 |
| K | 12 | 背向 2K | 16 |
| 背向 K | 12 | 背向蹲 K | 16 |
| 背向爆击刃击 | 12 | 背向起身 K | 16 |
| A | 14 | 236AA | 16 |
| 4B | 14 | 背向起身 B | 17 |
| 蹲 B | 14 | 背向起身 A | 18 |
| 背向 B | 14 | BB | 18 |
| 3K | 14 | 2B | 18 |
| 背向 6A | 15 | 666B | 18 |
| 起身 A | 16 | 蹲 3B | 18 |
| 2BB | 16 | 起身 K | 18 |
| 背向 BB | 16 | 背向 6K | 18 |

## 普通命中起手的连续技

· 3B ～ 666B ～ 1BBB (61，注意 666B 和 66B 看上去动作一样，但大不相同)
· 起身 B ～背向 236B ～ 6BB (62，输入 6B[B] 可进入 MCFT)
· 起身 B ～爆击刃击 (61)
· 3B[B] ～ 6BB (66，输入 6B[B] 可进入 MCFT)
· 3B[B] ～ 44B (67，进入背向)
· 11_44_77B ～背向 236B ～ 236BBB (76)
· 11_44_77B ～爆击刃击 (87)
· 22_88B ～ 666B ～ 44[K] ～ MCFT 中 B (60)
· 236K ～ MCFT 中 G ～ 66B ～ 1BBB (70)
· 236K ～ MCFT 中 G ～ 66B ～ 6BB (70，输入 6B[B] 可进入 MCFT)
· 236AA ～ 1A+B (48，进入背向)
· MCFT 中 A ～ MCHT 中 B ～ 66B ～ 1BBB (60)
· MCFT 中 A ～ MCHT 中 B ～ 66B ～ 44B (61，进入背向)
· MCFT 中 B ～ 1BBB (47)
· MCHT 中 A ～ MCFT 中 B ～ 1BBB (58)
·MCHT 中 A ～ MCFT 中 B ～ 1A+B (55，进入背向)
·MCHT 中 B ～背向 236B ～ 1A+B (44，进入背向)
· MCHT 中 B ～背向 236B ～ 236BBB (52)
· 背向 7_8_9A ～ ABA (34，进入背向)
· 背 向 236B ～ 6BB (52， 输 入 6B[B] 可 进 入 MCFT)
· 4K ～背向 66BB ～背向 4K (51，保持背向)
· 4K ～背向爆击刃击 (65)

## 反击命中起手的连续技

· 6B ～ 6BB (43，输入 6B[B] 可进入 MCFT)
· 666B ～ 44[K] ～ MCFT 中 B (65)
· 背向 236A ～背向 236B ～ 236BBB (70)

## 集魂状态中的连续技

· 背向八方移动中 A ～ 1A+B (49，进入背向)
· 44B ～背向 6BBBB (91)
· 3A+B ～ DR 中 BBB (76)
· MCFT 中 B+K ～ G 取消～ 66BB (94)

## 致命一击起手的连续技

· 起身 A ～ 66A+B ～ 44[K] ～ MCFT 中 B (89)
· 666B ～ 44B ～背向 236B ～ 236BBB (75)
· 背向起身 B ～ 66A+B ～ 44[K] ～ MCFT 中 B (82)
· A+B ～ 44[K] ～ MCFT 中 B (88)
· A+B ～ 66B ～ 66K (91)
· 背向 A+B ～背向 236B ～ 236BBB (76)
·MCHT 中 66 ～ MCHT 中 A ～ MCFT 中 B ～ 1BBB (65)
·MCHT 中 66 ～ MCHT 中 A ～ MCFT 中 B ～ 1A+B (62，进入背向)
· MCFT 中 B ～ 44[K] ～ MCFT 中 B (73)

## 实用受身陷阱

· 6B ～ 6B[B] ～ MCFT 中 B (反击命中限定，对应全方位)

# 香华
# Xianghua



· 下文对构的称呼如下：
奉夏笙 = Silent Xia Sheng
讽夏笙 = Playful Xia Sheng
乖游瑟 = Bea Her Hua
游步瑟 = Hou Lee

· 奉夏笙中［B］命中防御后的对手后也能接续起身 K 和两种蹲投。

· 奉夏笙中 K 具有将倒地状态的对手捞到空中的效果。

· 蹲投在实战中的应用非常广，蹲投可以接续在各种引发倒地的眩晕招式后（如 2A+B、蹲 3B+K、1B 反击命中、33_66_99BB 反击命中等），或是用来追击倒地受身的对手，还可以用来确反蹲状态的对手。虽然有被拆解的可能，但是回报也非常大。

· 背向 2B+K 后也能接蹲投，玩家可以用 1aG 主动转背向。

## ●确反选择

| 指令 | 发生帧数 |
|---|---|
| AA | 10 |
| 2A | 12 |
| 蹲 2A | 12 |
| 4B | 12 |
| K | 12 |
| 起身 K | 12 |
| 66K | 12 |
| 爆击刃击 | 12 |
| 6A | 14 |
| BB | 14 |
| k6 | 14 |
| 3K | 14 |
| 起身 B | 15 |

| 指令 | 发生帧数 |
|---|---|
| 蹲 3K | 15 |
| bK | 16 |
| 2B | 16 |
| 蹲 2B | 16 |
| 6K | 16 |
| 2K | 16 |
| 4K | 16 |
| 蹲 2K | 16 |
| 66A | 16 |
| 6B | 17 |
| 3B | 17 |
| 蹲 3B | 17 |

## 普通命中起手的连续技

· 11_44_77[A] ～ 6BB ～背向 B+K ～ 6KA (74)
· 11_44_77[A] ～ 6BB ～爆击刃击 (85)
· 11_44_77[A] ～ 3B ～ 6KA (63)
· 11_44_77[A] ～ 3B ～爆击刃击 (84)
· 11_44_77[A] ～爆击刃击 (84)
· 3B ～ 6KA (46)
· 3B 尖端命中时～ 3B+K K (55)
· 3B ～爆击刃击 (80)
· 蹲 3B ～ 66[A+B] ～奉夏笙中 K ～ 1A(56，对应全方位受身陷阱)
· 蹲 3B ～爆击刃击 (76)
· 起身 B ～ 66K (46)
· 22_88B ～ 6KA (44)
· 22_88B ～爆击刃击 (74)
· 4K ～ 66K (26)
· 4K ～ 3B (29)
· 22_88K ～ bK (47)
· 22_88K ～ 6BB (55)
· 22_88K2 ～讽夏笙中 K ～ 6BB (60)
· 22_88K2 ～讽夏笙中 K ～爆击刃击 (79)
· 1_2_3A+B ～ bK (35)
· 1_2_3A+B ～ 6BB (41)
· 1_2_3A+B ～ 1A+G:B+K ～ 6KA (65)
· 1_2_3A+B ～ 1A+G:B+K ～爆击刃击 (87)
· 1_2_3A+B ～ 2_3A+G (65)
· 1_2_3A+B ～爆击刃击 (77)
· 4A+B ～ 66K (50)
· 22_88A+B ～ 3B+KK (61)
· 22_88A+B ～爆击刃击 (87)
· 2B+K ～ 6BB ～背向 B+K ～ 6KA (53，震地限定)
· 2B+K ～ 6BB ～爆击刃击 (66，震地限定)
· 2B+K ～ 3B ～ 6KA (40，震地限定)
· 2B+K ～ 3B ～爆击刃击 (64，震地限定)
· 2B+K ～爆击刃击 (62，震地限定)
· 蹲 3B+K ～ bK (45)
· 蹲 3B+K ～ 6BB (51)
· 蹲 3B+K ～爆击刃击 (84)
· 1A+G ～爆击刃击 (81)
· 1A+G:B+K ～ 6KA (64)
· 1A+G:B+K ～爆击刃击 (97)
· 奉夏笙中 A+G_4A+G ～ 6A (39)
· 奉夏笙中 A+G_4A+G ～ 66K (39)
· 奉夏笙中 A+G_4A+G ～爆击刃击 (85)
· 乖游瑟中 A ～ 66K (36)

## 反击命中起手的连续技

· 3AK ～ bK (46)
· 3AK ～ 6BB (49)
· 11_44_77A ～ 6BB (46)
· 6BB ～背向 B+K ～ 6KA (57)
· 6BB ～爆击刃击 (69)
· 1B ～ bK (32)
· 1B ～ 6BB (38)
· 1B ～ 1A+G:B+K ～ 6KA (60)
· 1B ～ 2_3A+G (60)
· 33_66_99BB ～ bK (54)
· 33_66_99BB ～ 6BB (58)
· 33_66_99BB ～ 1A+G:B+K ～ 6KA (77)
· 33_66_99BB ～ 2_3A+G (75)
· 蹲 3KB6 ～ bK (67)
· 蹲 3KB6 ～ 6BB (72)
· 11_44_77A+B ～ bK (44)
· 11_44_77A+B ～ 6BB (51)
· 11_44_77A+B ～爆击刃击 (92)
· 6[B+K] ～ 6KA (77)
· 6[B+K] ～爆击刃击 (111)
· 奉夏笙中 A ～ 6BB (53)
· 奉夏笙中 A 尖端命中时～ 6BB ～背向 B+K ～ 6KA (85)

## 集魂状态中的连续技

· AB ～ bKB (50)
· AB ～ 6BB (47)
· AB ～ 1A+G:B+K ～ 6KBB (72)
· 3AA ～蹲 3KB6 ～ bKB (74，反击命中限定)
· 3AA ～蹲 3KB6 ～ 6BB (73，反击命中限定)
· 3B ～ 6KBB (62)
· 3B ～ 66B+K B (70)
· 蹲 3B ～ 66A+B B ～ bK B (89)
· 蹲 3B ～ 66A+B B ～ 6BB (84)
· 22_88B ～ 6KBB (62)
· 22_88A+B ～ 6KBB (72)
· 22_88A+B ～ 66B+K B (82)

## 致命一击起手的连续技

· 1A ～ 6BB (53)
· 蹲 3KB ～ 6BB (81)
· A+B ～ 66[A+B] ～奉夏笙中 K ～ 6BB (78)
· A+B6 ～ 6[B+K] ～ 9KK2 ～讽夏笙中 K ～ 6BB (60)
· 6A+B ～ 6BB ～背向 B+K ～ 6KA (81)
· 1_2_3A+B ～ 6[B+K] ～ 9KK2 ～ 讽 夏 笙 中 K ～ 6BB (89)
· 4A+B ～ 6KA (56)
· 33_66_99B[B] ～ 6[B+K] ～ 9KK2 ～讽夏笙中 K ～ 6BB (102)
· 乖游瑟中 A+B ～ 66[A+B] ～奉夏笙中 K ～ 6BB (81)
· 乖游瑟中 A+B6 ～ 6[B+K] ～ 9KK2 ～讽夏笙中 K ～ 6BB (93)
· 奉 夏 笙 中 K ～ 6[B+K] ～ 9KK2 ～ 讽 夏 笙 中 K ～ 6BB (83)
· 奉夏笙中 A+B ～ 6[B+K] ～ 9KK2 ～讽夏笙中 K ～ 6BB (112)
· 奉夏笙中 a+b6 ～ 4AA ～ 3B ～ 6KA (100)

## 实用受身陷阱

· 3AK ～ 4AA (反击命中限定，对应全方位)
· 3AK ～蹲 3AA (反击命中限定，对应全方位)
· 3AK ～ 1_2_3A+B (反击命中限定，对应前后右)
· 起身 B ～ 3AK (对应前左右)
· 起身 B ～ 6A+B (对应全方位，远距离时不对应后)
· 33_66_99BB ～ 4AA (反击命中限定，对应全方位)
· 33_66_99BB ～ 3AK (反击命中限定，对应全方位)
· 22_88K ～ 3AK (对应全方位)

# 吉光
# Yoshimitsu



· 下文对构的称呼如下：
地雷刃 = Flea
万字盘腿 = Indian Stance
万字蜻蛉 = Manji Dragonfly
万字极乐蜻蛉 = Super Dragonfly

· 吉光的万字座正拳（2aB 或蹲 aB）非常强力，发生快不说（12 帧），在反击命中时能接续最速 b:A，形成高伤连段。但由于万字座正拳会让玩家进入蹲状态，因此玩家首先需要按 4_6 方向快速起身，再使出最速 b:A，难度不是一般的高。不过这也是各位吉光使必须要练的技巧。下文没有列出需要用到万字座正拳的连续技，这里单独把能接续万字座正拳的招式列出来：

| |
|---|
| 66A+B |
| 万字蜻蛉中 [B] |
| A+B |
| [A+B] |
| 各种致命一击后的 33A |
| BBB（致命一击） |
| 11_44_77bB |

· 在下文中，大家会经常看到～4A A+B 第二圈时 [2]～44B+K～3BB 这样的连续技构成。这个连续技原本是吉光除了万字座正拳外的主力连段，但在 1.10 版中被削弱了，威力下降了 20 点左右，因此如今玩家不用再执着于这条连续技了。

· 吉光在集魂状态中的反攻刃击 A 会变成防御不能技，玩家需要小心应对。

## ●确反选择

| 指令 | 发生帧数 |
|---|---|
| AA | 10 |
| K | 10 |
| 2A | 12 |
| 2aB | 12 |
| 蹲 A | 12 |
| 蹲 aB | 12 |
| 蹲 1A | 12 |
| 4B | 12 |
| 起身 K | 12 |
| 蹲 B | 13 |
| 3AA | 14 |
| 4A | 14 |
| BB | 14 |

| 指令 | 发生帧数 |
|---|---|
| bA | 14 |
| 6BB | 14 |
| 3K | 14 |
| 6A | 16 |
| 起身 A | 16 |
| 起身 B | 16 |
| 6K | 16 |
| 2K | 16 |
| 蹲 K | 16 |
| 66K | 16 |
| 3B | 18 |
| 4KB | 18 |
| 蹲 1K | 18 |

## 普通命中起手的连续技

· 3[B]～万字蜻蛉中 A（53）
· 3[B]～万字蜻蛉中 A+B:K（57，根据按 K 的时机有失败、好和非常好 3 种变化，后两种可以增加集魂槽，如果没信心可以不输入 K，这样就不会失败）
· 3BB（49）
· 3B～4AAAAA（56，近距离限定，推荐中途停下改接投技或其他进行多择）
· 3B～3B（53，大体型角色限定）
· 3B～3[B]（53，进入万字蜻蛉，大体型角色限定）
· 3B～3BB（61，大体型角色限定，右受身可破）
· 22_88B～6K（39）
· 22_88B～3[B]（37，3[B] 打点要低，这样才方便进入万字蜻蛉后继续择）
· 22_88B～4A A+B 第二圈时 [2]～44B+K～3BB（67，[2] 指令是为了快速转向，下同）
· 22_88B～4A A+B 第二圈时 [2]～6A+B～地雷刃中 66（53）
· 22_88B～6K A+B（58）
· 22_88B～8K～6A+B～地雷刃中 66（48，仅对拉斐尔、沃尔多、真喜志、扎萨拉梅尔、阿兹威尔、阿斯塔洛斯、古罗、艾薇成立）
· 22_88B～8K～3[B]（48，3[B] 打点要低，这样才方便进入万字蜻蛉后继续择，仅对拉斐尔、沃尔多、真喜志、扎萨拉梅尔、阿兹威尔、阿斯塔洛斯、古罗、艾薇成立）
· 22_88B～8K～6K A+B（60，仅对拉斐尔、沃尔多、真喜志、扎萨拉梅尔、阿兹威尔、阿斯塔洛斯、古罗、艾薇成立）
· 22_88B～8K～4A A+B 第二圈时 [2]～44B+K～3BB（71，仅对拉斐尔、沃尔多、真喜志、扎萨拉梅尔、阿兹威尔、阿斯塔洛斯、古罗、艾薇成立）
· 22_88B～8K～4A A+B 第二圈时 [2]～6A+B～地雷刃中 66（59，仅对拉斐尔、沃尔多、真喜志、扎萨拉梅尔、阿兹威尔、阿斯塔洛斯、古罗、艾薇成立）
· 蹲 3K～3B 或 3[B]（39，推荐按 4 取消蹲状态）
· 蹲 3K～6A+B～地雷刃中 66（40）
· 66A+B～3BB（70）
· 66A+B～6A+B～地雷刃中 66（63）
· 22_88K～b:K（50）
· 22_88K～3AA（51）
· 22_88K～BBB（46）
· 22_88K～4BBBB（46）
· 22_88K～6BB A+B～4A A+B 第二圈时 [2]～44B+K～3BB（60）
· 44K～236KK（74）
· 44K～9K～4A A+B 第二圈时 [2]～6A+B～地雷刃中 66（81）
· 44K～9K～4A A+B 第二圈时 [2]～44B+K～3BB（97）
· 44K～9K～6A+B～地雷刃中 66（69）
· 44K～2B+K～万字盘腿中 K～万字蜻蛉中 A（74）
· 6A+B～地雷刃中 B～6K（58）
· 6A+B～地雷刃中 B～6K A+B（70）
· A+B～2aB～6BBBB（63）
· A+B～3AA（64）
· A+B～2aB～6BB A+B～9K～3B（73）
· 起身 A A+B～万字蜻蛉中 B～66A+B（72）
· 起身 A A+B～万字蜻蛉中 B～3[B]（72，进入万字蜻蛉）
· 起身 A A+B～万字蜻蛉中 B～236KK（81）
· 万字蜻蛉中 B～3BB（50）
· 万字蜻蛉中 B～6A+B～地雷刃中 66（43）
· 地雷刃中 [B]～3BB（62）
· 地雷刃中 [B]～66A+B（59）
· 地雷刃中 [B]～A+B～地雷刃中 66（51）

## 反击命中起手的连续技

· 6A+B～地雷刃中 [B]～3BB（77）
· 起身 B～9K～6K（56）
· 起身 B～9K～6K A+B（70）
· 起身 B～9K～6A+B～地雷刃中 66（59）
· 起身 B～4A A+B 第二圈时 [2]～44B+K～3BB（80）

## 集魂状态中的连续技

· 万字蜻蛉中 KA～万字极乐蜻蛉中 8B+K～万字蜻蛉中 AB～3BB（88）
· 起身 A A+B～万字蜻蛉中 BBBBB（96）
· 起身 A A+B～万字蜻蛉中 AB～3B（101）

## 致命一击起手的连续技

· A+B～66A～3AA（73）
· A+B～66A～a:B（74）
· 11_44_77bB～66A～BBB（73）
· 11_44_77bB～66A～3AA（76）
· 11_44_77bB～66A～a:B（77）
· BBB～3AA（75）
· BBB～BBB（72）
· 22_88A～前冲 3BB（76）
· 22_88A～66B+K A+B K（75）
· 22_88A～前冲 6K A+B（85）

## 实用受身陷阱

· 万字蜻蛉中 B～1BB（对应全方位）

# 札萨拉梅尔
# Zasalamels



· 下文中的诅咒，对应出招表中的CURSE。其效果为当对手身中诅咒时，在特定招式命中对手后（无论是否防御均可）输入B，可发动时间暂停的魔术。魔术发动后诅咒会清零，诅咒最大可以累计3个。

· 可附加诅咒的招式包括：

| |
|---|
| 6K：诅咒数 +1，被防不加 |
| 3K：诅咒数 +1，被防不加 |
| B+K K：蓄满时诅咒数 +2，未蓄满时 +1，即使被对手防住也会增加 |
| 6A+G K：诅咒数 +1，投技起手，可拆 |
| 反攻刃击中 K：诅咒数 +1，被防不加 |
| 爆击刃击：诅咒数 +1，即使被对手防住也会增加 |
| 集魂状态中 2A+B：诅咒数 +1，被防不加 |

· 札萨拉梅尔是少数能将反攻刃击应用于连续技中的角色。

## ●确反选择

| 指令 | 发生帧数 |
|---|---|
| AA | 12 |
| 2A | 12 |
| 蹲 A | 12 |
| KK | 12 |
| 6K | 12 |
| 起身 KB | 12 |
| a6 | 14 |
| bK | 14 |
| 最速 bK | 14 |
| 3K | 14 |
| 4K | 14 |
| 蹲 3K | 14 |
| 3AB | 16 |
| 3AK | 16 |
| BB | 16 |
| 2B | 16 |

| 指令 | 发生帧数 |
|---|---|
| 1B | 16 |
| 4B | 16 |
| 46B | 16 |
| 蹲 B | 16 |
| k6 | 16 |
| 2K | 16 |
| 蹲 K | 16 |
| 2B+K | 16 |
| 66K | 16 |
| 6A | 18 |
| 1A | 18 |
| 起身 A | 18 |
| 6A+B | 18 |
| 66B | 18 |
| 66kB | 18 |

## 普通命中起手的连续技

· 33_66_99A ～ 6K（35，诅咒数 +1）
· 3B ～ b:K ～ 46B ～ 66B（63，46B 最速伤害加 3）
· 3B ～ b:K ～ 8B+K（54，进入背向）
· 3B ～ b:K ～ 46B ～ 8B+K（62，进入背向，46B 最速伤害加 3）
· 3B ～ 46B ～ 8B+K（56，进入背向，46B 最速伤害加 4）
· 3B ～ 46BB ～ 66A+B（70，诅咒数≥1，46B 最速伤害加 4）
· 1BB ～ 46B（39，诅咒数≥2，46B 最速伤害加 4）
· 1BB ～ 44A+B ～背向 [B+K]（59，诅咒数 =3）
· 46BB ～ 6BB（52，诅咒数≥1，46B 最速伤害加 6）
· 46BB ～ 66A+B（61，诅咒数≥2，46B 最速伤害加 6）
· 46BB ～前冲 2A+B ～ 66A+B（87，诅咒数 =3，46B 最速伤害加 6）
· 22_88B ～ b:K ～ 46B ～ 66B（58，46B 最速伤害加 3）
· 22_88B ～ b:K ～ 8B+K（54，进入背向）
· 22_88B ～ b:K ～ 46B ～ 8B+K（62，进入背向，46B 最速伤害加 1）
· 22_88B ～ 46B ～ 8B+K（56，进入背向，46B 最速伤害加 4）
· 22_88B ～ 46BB ～ 66A+B（67，诅咒数≥1，46B 最速伤害加 4）
· 22_88B ～ 46BB ～ 2A+B ～ 66A+B（88，诅咒数≥2，46BB 最速时不成立）
· 22_88B ～ 66A+B B ～ G 转身～ 2A+B ～ 66A+B（96，诅咒数 =3）
· 44[B] ～ 4B:B ～背向 K ～背向 BB（82）
· 44[B] ～ 6A+B B（76）
· 33_66_99A+B B ～背向 B+K（63，诅咒数≥1）
· 33_66_99A+B B ～背向 BB（77，诅咒数≥1）
· 33_66_99A+B B ～ G 转身～ 2A+B ～ 66A+B（109，诅咒数 =3）
· 33_66_99A+B B ～ G 转身～ 2A+B ～ 8B+K（101，诅咒数 =3，进入背向）
· 44A+B ～背向 [B+K]（57）
· 44A+B ～背向 K ～背向 BB（72，尖端命中限定）
· 6B+K A ～～ 6K（60，诅咒数 +1）
· 33_66_99B+K ～ b:K ～ 46B ～ 66B（66，46B 最速伤害加 2）
· 33_66_99B+K ～ b:K ～ 8B+K（61，进入背向）
· 33_66_99B+K ～ b:K ～ 46B ～ 8B+K（68，进入背向，46B 最速伤害加 2）
· 33_66_99B+K ～ 46B ～ 8B+K（63，进入背向，46B 最速伤害加 4）
· 33_66_99B+K ～ 46BB ～ 66A+B（75，诅咒数≥1，46B 最速伤害加 5）
· 33_66_99B+K ～ 46BB ～ 2A+B ～ 66A+B（96，诅咒数 =3，46B 最速伤害加 3）
· 背向 BB ～ 46B ～ 8B+K（70，进入背向，46B 最速伤害加 4）
· 背向 2K ～ 8B+K（30，进入背向）

## 反击命中起手的连续技

· 6AA ～背向 B+K（61）
· 6AA ～背向 K（51，保持背向）
· 6AB ～ 6K（45，诅咒数 +1）
· 4B:B ～背向 [B+K]（63）
· 1B ～ 8B+K（44，进入背向）
· 66B ～ b:K ～ 46B ～ 66B（58，46B 最速伤害加 2）
· 66B ～ b:K ～ 8B+K（53，进入背向）
· 66B ～ b:K ～ 46B ～ 8B+K（60，进入背向，46B 最速伤害加 1）
· 66B ～ 46B ～ 8B+K（56，进入背向，46B 最速伤害加 4）
· 66B ～ 46BB ～ 66A+B（67，诅咒数≥1，46B 最速伤害加 3）
· 66B ～ 46BB ～ 2A+B ～ 66A+B（85，诅咒数≥2，46BB 最速时不成立）
· 1K ～ 46B（35，最速限定）
· 1K ～ 46BB ～ 6BB（35，诅咒数≥1，最速限定）
· 4B+K ～背向 K ～背向 BB（72）
· 4B+K ～背向 K ～ G 转身～ 8B+K（70，进入背向）

## 集魂状态中的连续技

· 3AKB ～ 8B+K（69）
· 22_88BBB ～背向 K ～背向 BB（83）
· 22_88BBB ～背向 K ～ G 转身～ 8B+K（82，进入背向）
· A+B ～ 6BK ～ 4B:B ～背向 K ～背向 BB（80）
· 1BB ～ 6BK ～ 4B:B ～背向 [B+K]（63，诅咒数 =3）
· 6AB ～ 2A+B（75，致命一击起手限定）
· 6BB ～ 2A+B（76，致命一击起手限定）

## 致命一击起手的连续技

· 6AB ～ 6BK ～ 4B:B ～背向 K ～背向 BB（78）
· 6AB ～ 6BK ～ 4B:B ～背向 [B+K]（72）
· 6BB ～ 6BK ～ 4B:B ～背向 K ～背向 BB（78）
· 6AB ～ 6BK ～ 4B:B ～背向 [B+K]（72）
· 66B ～ 8A+B ～ 66A+B（71）
· 66B ～ 8A+B ～ 8B+K（66，进入背向）
· 66B ～ 8A+B ～ 66A+B B ～背向 B+K（82，诅咒数≥1）
· 66B ～ 8A+B ～ 66A+B B ～背向 BB（86，诅咒数≥1）
· 66B ～ 8A+B ～ 66A+B B ～ G 转身～ 2A+B ～ 66A+B（100，诅咒数 =3）
· 6K ～ 8B+K（48，进入背向）
· A+B ～ 6BK ～ 4B:B ～背向 K ～背向 BB（86）
· 44A+B ～反攻刃击～ 8A+B ～ 66A+B（107）
· 44A+B ～反攻刃击～ 8A+B ～ 66A+B B ～背向 B+K（118，诅咒数≥1）
· 44A+B ～反攻刃击～ 8A+B ～ 66A+B B ～背向 BB（124，诅咒数≥1）
· 44A+B ～反攻刃击～ 8A+B ～ 66A+B B ～ G 转身～ 2A+B ～ 66A+B（137，诅咒数 =3）
· 66B+K ～ 8A+B ～ 8B+K（53）
· 66B+K ～ 8A+B ～ 66A+B B ～背向 B+K（64，诅咒数≥1）
· 66B+K ～ 8A+B ～ 66A+B B ～背向 BB（69，诅咒数≥1）
· 66B+K ～ 8A+B ～ 66A+B B ～ G 转身～ 2A+B ～ 66A+B（79，诅咒数 =3）

# 缇拉
# Tira



· 下文对构的称呼如下：
JS = Jolly 人格
GS = Gloomy 人格
GS+ = Gloomy Coda 状态
·GS+ 状态造成的伤害低于集魂状态。下文列出的是集魂状态中的伤害。
· GS 人格时 4B:B:B 看似有难度，其实手柄用户可以通过快速连按 B 实现，只要手速快就不会失败。

## ●确反选择

下表中 JS 代表 JS 人格时，GS 代表 GS 人格时。

| 指令 | 发生帧数 |
|---|---|
| GS AA | 12 |
| 2A | 12 |
| 蹲 A | 12 |
| JS AA | 14 |
| GS 3AA | 14 |
| GS 3A A+B | 14 |
| JS 6A | 18 |
| JS 3A | 18 |
| JS 4A | 18 |
| 起身 A | 18 |
| b8 | 13 |
| GS BB | 14 |
| 2B | 14 |
| 蹲 B | 14 |
| JS BB | 16 |
| JS 6B | 16 |
| JS 1B | 16 |
| JS 3B | 17 |
| 起身 BK | 17 |

| 指令 | 发生帧数 |
|---|---|
| JS b4 | 18 |
| K | 12 |
| 4K | 12 |
| JS 起身 K | 12 |
| 6K | 16 |
| 3K | 16 |
| 2K | 16 |
| 蹲 K | 16 |
| GS 236kA | 18 |
| GS 66A | 16 |
| JS 66K | 16 |
| JS 44K | 16 |
| JS 66AA | 18 |
| JS 44AA | 18 |
| JS 44AB | 18 |
| GS 66B | 18 |
| GS 66A+B | 18 |
| JS 爆击刃击 | 16 |
| GS 爆击刃击 | 16 |

## JS 人格时普通命中起手的连续技

· 4A ～ 2A（28）
· 4A ～ 4K（30，如果 4K 命中后切换到 GS 人格，则可以接 GS 人格时 3B 或 4B:B:B）
· 起身 BK ～空中 A（52）
· 起身 BK ～空中 B（58）
· 起身 BK ～空中 K ～ 1B（56）
· 22_88A ～ 2A（28）
· 22_88A ～ 4K（32，如果 4K 命中后切换到 GS 人格，则可以接 GS 人格时 3B 或 4B:B:B 起手的连续技）
· 3B ～ 4A ～ 4K（42，如果 4K 命中后切换到 GS 人格，则可以接 GS 人格时 4K 起手的连续技）
· 3B ～ 66AA（48）
· 3B ～ 6BB（49）
· 3B ～ 44BA（51）
· 3B ～ 4K（33，如果 4K 命中后切换到 GS 人格，则可以接 GS 人格时 4K 起手的连续技）
· 3B ～ 44K ～爆击刃击（75）
· 3B ～爆击刃击（74）
· 33_66_99B ～ 4A ～ 4K（40，如果 4K 命中后切换到 GS 人格，则可以接 GS 人格时 4K 起手的连续技）
· 33_66_99B ～ 66AA（46）
· 33_66_99B ～ 6BB（47）
· 33_66_99B ～ 44BA（49）
· 33_66_99B ～ 44K ～爆击刃击（73）
· 33_66_99B ～爆击刃击（72）
· 6K ～ 44B（32）
· 4K ～ GS 人格时 AA（36）
· 4K ～ GS 人格时 AK（36）
· 4K ～ GS+ 状态中 AKA ～ 66K（69）
· 4K ～ GS 人格时 66AK（60）
· 4K ～ GS 人格时 BB（45）
· 4K ～ GS 人格时 4K（30，可接 GS 人格时 4K 起手的连续技）
· 4B+K B ～ 66B（49）
· 4B+K B ～ 2A+B（58）

## JS 人格时反击命中起手的连续技

· 1A ～ 3B（42）
· 1A ～ 44B（41）
· 7_8_9K ～空中 K ～ 2B（60）

## JS 人格时集魂状态中的连续技

· 6ABB ～背向 B+K B（75，反击命中限定）
· 6ABB ～［G］～ 4K（66，反击命中限定，如果 4K 命中后切换到 GS 人格，则可以接 GS 人格时 4K 起手的连续技）



· 66B ～ 66BB ～背向 B+K B（71）
· 66B ～ 66BB ～ GS 人格时背向 B+K ～ 6BB（89，需要 66BB 命中后切换至 GS 人格）
· 66B ～ 66BB ～ GS 人格时背向 B+K ～ 66A+B ～ 4K（88，需要 66BB 命中后切换至 GS 人格，之后还能接续 GS 人格时 4K 起手的连续技）

## JS 人格时致命一击起手的连续技

· 66A+B ～ 4B+K B ～ 44B（79）
· 66A+B ～爆击刃击（86）
· 66B ～ 4B+K［B］～ 44B（75）
· 66B ～爆击刃击（77）
· A+B ～ 9B（82）
· A+B ～ 4B+K［B］～ 44B（78）
· A+B ～ 44K ～背向 B+K B（73）
· A+B ～ 44K ～爆击刃击（90）
· A+B ～ 22_88A ～ 4K（6，如果 4K 命中后切换到 GS 人格，则可以接 GS 人格时 3B 或 4B:B:B 起手的连续技）

## GS 人格时普通命中起手的连续技

· 4A ～ 66B（46）
· 4A ～ 66A+B（52）
· 4A ～ 44［B］（64）
· 4A ～ 66K（60）
· 4A ～爆击刃击（78）
· 3B ～ 4A ～ 66B（64）
· 3B ～ 4A ～ 66A+B（71）
· 3B ～ 4A ～ 4K（62）
· 3B ～ 4A ～爆击刃击（87）
· 3B ～ 66K（67）
· 3B ～爆击刃击（89）
· 4B:B:B ～ 4A ～ 66B（62）
· 4B:B:B ～ 4A ～ 66A+B（64）
· 4B:B:B ～ 4A ～ 4K（56，之后可以接 GS 人格时 4K 起手的连续技）
· 4B:B:B ～ 4A ～ 4K ～ 4K（61，之后可以接 GS 人格时 4K 起手的连续技）
· 4B:B:B ～ 66K（68）
· 4B:B:B ～ 2A+B ～ 6B（67）
· 4B:B:B ～ 2A+B ～ 66B（69）
· 4B:B:B ～ 2A+B ～ 4K（60，之后可以接 GS 人格时 4K 起手的连续技）
· 4B:B:B ～ 2A+B ～ 66A+B（76）
· 4B:B:B ～ 2A+B ～ 44[B]（81）
· 4B:B:B ～爆击刃击（77）
· 起身 BK ～空中 K ～ 2B（56）
· 6K ～ 66B（50）
· 6K ～ 66A+B（57）
· 4K ～ 66B（50）
· 4K ～ 66A+B（57）
· 4K ～ JS 人格时 66B（24）
· 起身 K ～空中 K ～ 2B（54）
· 2A+B ～ 66B（47）
· 2A+B ～ 66A+B（55）

· 4B+K B ～ 66B (69)
· 4B+K B ～ 66A+B (76)
· 22_88A ～ 3AA (54)
· 22_88A ～ 3A A+B (63)
· 22_88A ～ 4K（38，之后可以接 GS 人格时 4K 起手的连续技）
· 背向 B+K ～ 66AK (66)
· 背向 B+K ～ 3B（48，之后可以接 GS 人格时 3B 起手的连续技）
· 背向 B+K ～ 4B:B:B（56，之后可以接 GS 人格时 4B:B:B 起手的连续技）
· 背向 B+K ～ 66A+B (64)
· 背向 B+K ～爆击刃击 (88)
· 背向 B+K ～ 236kA ～ 66AK (82)
· 背向 B+K ～ 236kA ～ 3B（63，之后可以接 GS 人格时 3B 起手的连续技）
· 背向 B+K ～ 236kA ～ 66A+B (75)
· 背向 B+K ～ 236kA ～ 4K（59，之后可以接 GS 人格时 4K 起手的连续技）
· 背向 B+K ～ 236kA ～爆击刃击 (93)
· 背向 B+K ～ JS 人格时 66B（60，之后可以接 JS 人格时 66B 致命一击起手的连续技）



## GS 人格时反击命中起手的连续技

· 236K ～ 66B (48)
· 236K ～ 66A+B (55)
· 236K ～ 4K（37，之后可以接 GS 人格时 4K 起手的连续技）
· 7_8_9K ～空中 K ～ 2B (66)
· 4B+K [B] ～ 66B (80)
· 4B+K [B] ～ 66A+B (87)

## GS 人格时集魂状态中的连续技

所有连续技中的 GS 人格时 3B 均可用 3BB 代替。所有连续技中的 GS 人格时 66B 和 66A+B 均可用 6BB 代替。
· 22_88A ～ AKA ～ 66B (72)
· 22_88A ～ AKA ～ 66A+B (78)
· 22_88A ～ AKA ～ 66K (78)
· 22_88A ～ AKA ～ 6BB (80)

## GS 人格时致命一击起手的连续技

· A+B ～ 4A ～ 4K（63，之后可以接 GS 人格时 4K 起手的连续技）
· A+B ～ 66K (79)

# 2B



· 下文对构的称呼如下：
空中制动 = Aerial Leap
必钓体势 = Angler Stance
攻性转进 = Aggression Shift
· 下面所有以 3B 结束的连续技，都是对手受身反而伤害更大。

## ●昏厥值

2B 的一大特色，就是拥有隐藏的昏厥值（Analysis Points）设定。当玩家以空手招式命中对手时，就可以获得 1 ～ 3 点昏厥值，注意必须是命中对手才算，打空或被对手防御不算。昏厥值最大可以积蓄到 9 点，可以保留至下一局。以下是能够积蓄昏厥值的全部招式。

| 指令 | 昏厥值 |
| --- | --- |
| 6BK | +2 |
| 6KK | +1 |
| 6K[K] | +2 |
| 3K | +1 |
| 3[K] | +2 |
| 1K/1[K] | +1 |
| 4K | +2 |
| 起身 K | +1 |

| 指令 | 昏厥值 |
| --- | --- |
| 起身 [K] | +2 |
| 7_8_9K | +3 |
| 44K | +2 |
| 44[K] | +3 |
| 空中制动中 AAK | +2 |
| 66A+G | +2 |
| 右投 | +1 |

能够积蓄昏厥值的招式在命中对手时会出现一个黄色的光圈，当昏厥值达到 9 点时整个画面都闪一道黄光，同时小机器人也会发声提示。昏厥值达到 9 点时，有部分招式在命中对手后会出现致命一击效果，具体为：

| |
| --- |
| 6BK |
| 4K |
| 空中制动中 AAK |

注意，昏厥值相关的招式都要求空手。例如 6BK 原本是空手攻击，而 6B［K］则改为以拳套攻击，所以 6B［K］既不能积蓄昏厥值，也不能消耗昏厥值来发动致命一击。一旦发动致命一击后，昏厥值就会清零。不过好消息是昏厥值只有在发动致命一击后才会清零，空发或被对手防御都不会清零。

## ●确反选择

| 指令 | 发生帧数 |
| --- | --- |
| AA | 12 |
| 2A | 12 |
| 起身 KK | 12 |
| BB | 14 |
| 3K | 14 |
| 4K | 16 |
| 4［K］ | 16 |
| 66B | 16 |
| 6KK | 16 |

| 指令 | 发生帧数 |
| --- | --- |
| A+B+K | 16 |
| 起身 B | 16 |
| 4A | 18 |
| 起身 A | 18 |
| 6BK | 18 |
| 6B［K］ | 18 |
| 6BB | 18 |
| 3B | 20 |

## 普通命中起手的连续技

· 7_8_9A ～ 3[B] ～空中制动中 B（81 起）
· 7_8_9A ～ 3[B] ～空中制动中 K（75 起）
· 7_8_9A ～ 44K（59 起，AP+2）
· 3B ～空中制动中 AAB（61）
· 3B ～空中制动中 AAK（56）
·3[B] ～空中制动中 B+K ～空中制动中 AAB（81）
· 4BBB ～爆击刃击（78，不推荐）
· 4BB 延迟 6B ～ 3B（73，进入空中制动）
· 起身 BK 第 2 击命中时～空中制动中 B（40）
· 8_9K ～ 2B（49 起）
· A+B ～ 44[B]6 ～攻性转进中 BAA（69，远距离限定）
· A+B ～ 66B+K（50）
· A+B ～ 8_9K（46 起，AP+3）
· 6A+B ～ 6B+K ～ 6[B]（88，近距离限定）
· 6A+B ～ 9K（62，AP+3，近距离限定）
· 蹲 B+K ～ 66B+K（68）
· 蹲 B+K ～爆击刃击（88）
· 66A+B ～ 1[K]（42，AP+1，进入必钓体势）
· 66A+B ～ 1B4_6（45，进入攻性转进）
· 22_88B+K ～ 4BBB（72）
· 22_88B+K ～ 4BB 延迟 6B ～ 3B（78，进入空中制动）
·22_88B+K ～ 4A+B ～ 66B6（56，进入攻性转进）
· 22_88B+K ～ 4A+B ～ 4K（57，AP+2）
· 攻性转进中 [B] ～ 44B（60）
· 攻性转进中 [B] ～ 9K（57，AP+3）
· 攻性转进中 4A+G ～ 66B+K（60）
· 攻性转进中 4A+G ～爆击刃击（74）
· 3B ～空中制动中 AAK ～ 3[B] ～空中制动中 B（85，需 9 点 AP）
· 3B ～空中制动中 AAK ～ 66B+K（84，需 9 点 AP）
· 3[B] ～空中制动中 B+K ～空中制动中 [A+B] ～ 44[B]6 ～攻性转进中 BA（93，需我方防御值最大）

## 反击命中起手的连续技

· [B] 第 2 击命中时～背向 B+K ～ 66B+K（81）
· [B] 第 2 击命中时～背向 B+K ～ 44K（75，AP+2）
· 6BB6 ～攻性转进中 KK ～ 1[K]（56，AP+1，进入必钓体势）
· 6BB6 ～攻性转进中 KK ～ 1B4_6（56，进入攻性转进）
· 2B ～起身 B（30）
· 起身 BK ～空中制动中 AAB（68）
· 6K6 ～攻性转进中 A（38）
· 6B+K ～ 4A+B ～ b6（66）
· 4B+K ～ 3AA ～ 66B+K（78）
· 22_88B8 ～空中制动中 B（51）
· 22_88B6 ～攻性转进中 [A+B]（60）
· 攻性转进中 KK ～背向 B+K ～ 66B+K（80）
· 必钓体势中 [B] ～必钓体势中 K ～ 6K[K]（38，AP+2，根据距离要改必钓体势中 4_6K）
·必钓体势中 [B] ～必钓体势中 K ～ 3AA ～ 66B+K（53，根据距离要改必钓体势中 4_6K）
·必钓体势中 [B] ～必钓体势中 K ～爆击刃击（53，根据距离要改必钓体势中 4_6K）

## 集魂状态中的连续技

· 3B ～空中制动中 AAA ～ 66B+K（87）
· 3B ～空中制动中 AAK ～ 3[B] ～空中制动中 B（98，需 9 点 AP）
· 4BBB ～ B+K ～必钓体势中 4K ～ BBBB ～空中制动中 B（94）
· 4BBB ～ B+K ～必钓体势中 4K ～ 3AKK ～空中制动中 B（96）
· 4BBB ～ 3[B] ～空中制动中 B（101）



## 致命一击起手的连续技

· 4A ～ 66B+K（43）
· 4A ～ 6BK ～ 66B+K（50，需 9 点 AP）
· 6BB8 ～空中制动中 A+B ～ 44 [B] 6 ～攻性转进中 BA（104，需己方防御值最大）
· 6BB ～ 66B+K（72）
· 6BB6 ～攻性转进中 BA（81）
·6BK ～ 22_88K [K] ～ 44 [B] 6 ～攻性转进中 BA (92)
·6BK ～ 3[B] ～空中制动中 B+K ～空中制动中 AAB (84)
· 6BK ～自爆（123，需我方濒死）
· 4K ～ 22_88K[K] ～ 44[B]6 ～攻性转进中 BA（74）
·4K ～ 3[B] ～空中制动中 B+K ～空中制动中 AAB (66)
· 4K ～自爆（105，需我方濒死）
· A+B ～ 4 [A+B] ～ 4BB 延迟 6B ～ 3B（86）
· A+B ～ 4 [A+B] ～ 4A+B ～ 44K（74，AP+2）
· [A+B] ～ 4 [A+B] ～ 4A+B ～ 44B6（84，进入攻性转进）
·8 [A+B] ～ 66B+K (55,也可以用空中制动中 [A+B] 起手)
· 8 [A+B] ～ 44 [B] 6 ～攻性转进中 BA（74，也可以用空中制动中 [A+B] 起手，中远距离限定）
· 33_66_99a [K] ～ 66B+K（52）
· 22_88AAA ～ 44 [B] 6 ～攻性转进中 BA（89，集魂状态限定）
· 22_88B6 ～ 攻 性 转 进 中 KK ～ 背 向 B+K ～ 66B+K（79）
·33_66_99K ～ 44 [B] 6 ～攻性转进中 BA（86）

## 实用受身陷阱

· 2B ～起身 BB（反击命中限定，对应全方位）
· 2B ～起身 BK（反击命中限定，对应全方位）
· 攻性转进中 BB ～空中制动中 [A+B]（需已方防御值最大，对应全方位）
· 攻性转进中 [B] ～ 4BBB（可改接 4BB 延迟 6B，对应前后左方位）
· 攻性转进中 KK ～背向 B+K ～ 4BBB（可改接 4BB 延迟 6B，对应前后左方位）



# 奖杯攻略

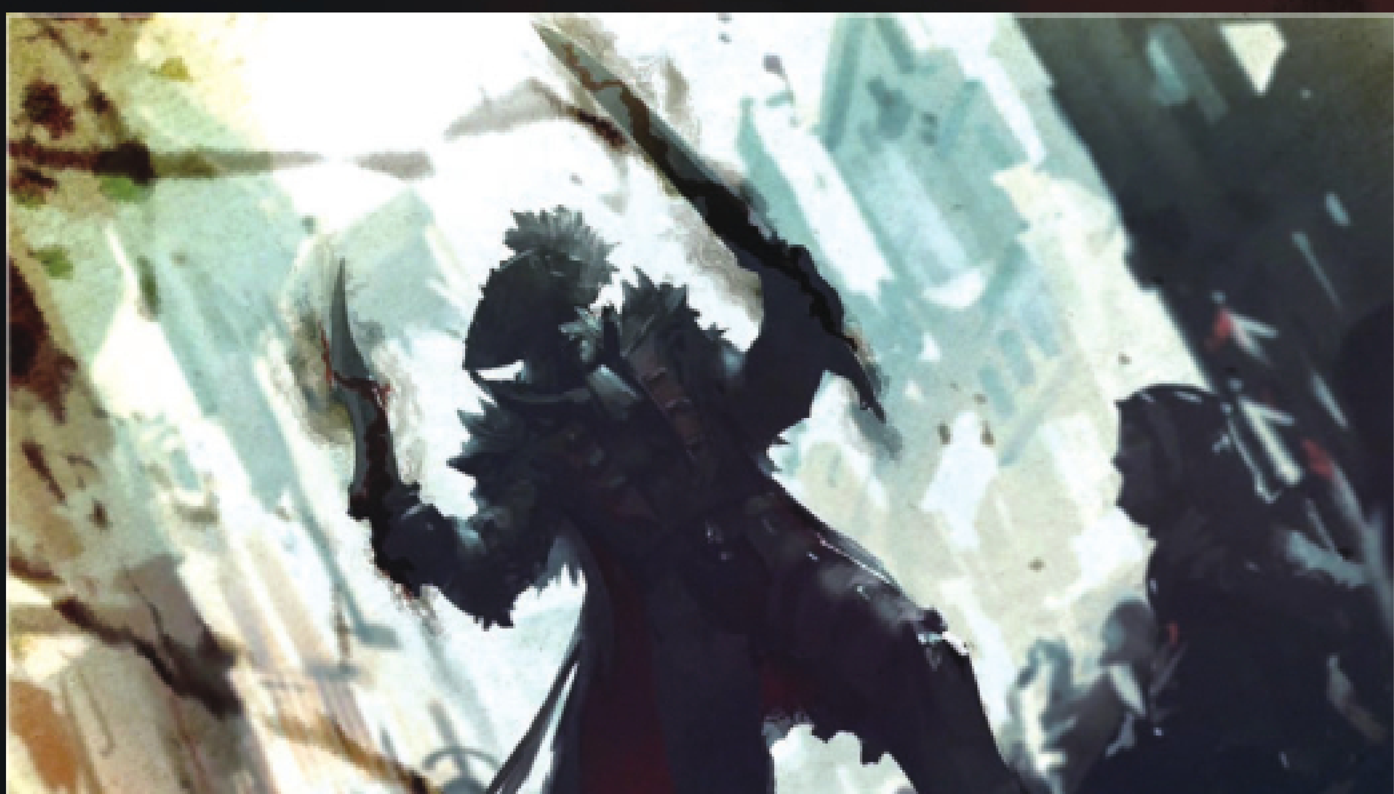
| 奖杯总数 | 铜杯 | 银杯 | 金杯 | 白金 |
|---|---|---|---|---|
| 49 | 36 | 10 | 2 | 1 |

| | |
|---|---|
| 白金难度 | 3/10 |
| 白金所需时间 | 30小时以上 |
| 在线奖杯 | 有 |
| 最少通关次数 | 很多次 |
| 有无会错过的奖杯 | 无 |
| 奖杯BUG | 无 |
| 特殊需求 | 无 |

本作完美所需时间在 30 小时以上，总体难度不高。但如果是没有系列经验的人，还是小有难度的。

耗时的大头主要是任务模式：魂之天秤，该模式要求在恶和善的状态下各通关一遍，PS4 版能够备分存档，不用从头打两遍。联机方面主要是要求赢 5 场排名赛和完成 50 场任意模式的网络对战，前者只能靠玩家自己，后者可以找朋友来对刷。刷的时候记得顺手把使用自创角色 10 次的奖杯优先解决。

技巧型奖杯除了训练模式外在其他模式都可以取得，因此推荐用双手柄开对战来获得，没有难度可言。有很多都能在魂之天秤的教学关中搞定，也可以在搞完其他奖杯后再来有针对性地补。



**剑与魂的故事：新篇章** 白金

解锁条件 取得所有奖杯。

**带来全新历史的一块碎片** 金杯

解锁条件 完成『STORY: Soul Chronicle』的主线故事。

**受历史选召的战士** 铜杯

解锁条件 完成『STORY: Soul Chronicle』1人的角色故事。（不包含DLC角色）

**留名青史的英雄们** 铜杯

解锁条件 完成『STORY: Soul Chronicle』10人的角色故事。（不包含DLC角色）

**超越历史和世界的故事** 金杯

解锁条件 完成『STORY: Soul Chronicle』20人的角色故事。（不包含DLC角色）

**动汤不安的灵魂** 铜杯

解锁条件 在『MISSION: Libra of Soul』完成任务「星界裂隙」。

**前往被贯穿的星幽之门** 铜杯

解锁条件 在『MISSION: Libra of Soul』完成任务「黑衣男子」。

**赌上世界的争斗开端** 铜杯

解锁条件 在『MISSION: Libra of Soul』完成任务「旅程途中」。

**被托付的使命** 铜杯

解锁条件 在『MISSION: Libra of Soul』完成任务「生死斗」。

**释放真正的剑** 铜杯

解锁条件 在『MISSION: Libra of Soul』完成任务「旅程终曲」。

**宣告道别暮色冬季** 银杯

解锁条件 在『MISSION: Libra of Soul』的天秤倾向善的状态，完成主线故事。

**战士的安息** 银杯

解锁条件 在『MISSION: Libra of Soul』的天秤倾向恶的状态，完成主线故事。

获得方法 打完第5章的古洛即为通关，理论上要求通关两遍，不过可以在此之前备份存档来调整善恶状态。不过二周目全跳剧情的话也就两小时左右，而且还能继承除等级外的所有东西，因此就算从头来过也没什么难度。

**可靠的佣兵力量** 铜杯

解锁条件 在『MISSION: Libra of Soul』使用佣兵。

**以战攻食** 铜杯

解锁条件 在『MISSION: Libra of Soul』食用食物。

**自行突破困境之人** 铜杯

解锁条件 在『MISSION: Libra of Soul』完成1个任务。

**克服万难之人** 银杯

解锁条件 在『MISSION: Libra of Soul』完成10个任务。

**异世界剑士** 铜杯

解锁条件 在『MISSION: Libra of Soul』完成「追寻足迹——幻影要塞」的任务。

**剑圣** 铜杯

解锁条件 在『MISSION: Libra of Soul』取得50种武器。

**真剑圣** 银杯

解锁条件 在『MISSION: Libra of Soul』取得100种武器。

获得方法 100种武器要求是不同种类的，不过同一种武器的善恶版似乎是计算为两种。有报告称重复的同一种武器也算数，但经笔者亲测无效。100种武器其实并不难，要知道光是4个城市里卖的武器全买下来就有九十余种了。

**寻求更强大之力** 铜杯

解锁条件 在『MISSION: Libra of Soul』改造武器。



**传授力量乃名工匠身手** 铜杯

解锁条件 在『MISSION: Libra of Soul』改造30次武器。

获得方法 无论是以武器还是追加零件为材料进行改造，都算1次，可以直接用买来的武器改造。

**城镇赞助人** 铜杯

解锁条件 在『MISSION: Libra of Soul』提升1个城镇等级。

**繁华的重要功臣** 银杯

解锁条件 在『MISSION: Libra of Soul』提升4座城镇至最大等级。

**吾之足迹存在道** 铜杯

解锁条件 在『MISSION: Libra of Soul』完成30次星间裂隙封锁委托。

获得方法 白金难点之一，解决方法在前文中已有提及。

**遨游诸国** 银杯

解锁条件 在『MISSION: Libra of Soul』探索时总移动距离超过地球三周。

获得方法 只要累计达到即可，个人推荐购买最高级的降低遇敌几率道具后，从武昌往非洲跑，多跑几趟就解了。

**锻练的身躯犹如钢铁** 铜杯

解锁条件 在『MISSION: Libra of Soul』玩家的等级达到50。

**洗练的技艺犹如美玉** 铜杯

解锁条件 在『MISSION: Libra of Soul』打倒『远古者』。

**前人们的记忆** 铜杯

解锁条件 使用魂魄点数，解锁10次博物馆的内容。

获得方法 推荐购买最便宜的文献，一本100点，只要1000点即可解锁。

**刀刃静候洗练锻造之时** 铜杯

解锁条件 训练模式中开启等待对战设定，并进行对战。

**年轻人的第一步** 铜杯

解锁条件 首次通关街机模式。

**璀璨夺目的黄金** 铜杯

解锁条件 在街机模式的成果画面获得金评价。

获得方法 推荐用地狱火打VERY HARD难度，只要用6A+B这一招就能轻松通关，顺便还能解锁LEGENDARY难度，从而获得下一个奖杯。

**通往传说的门扇已开** 铜杯

解锁条件 解锁街机模式的难度LEGENDARY。

**战士开始迈步前行** 铜杯

解锁条件 首次游玩阶级战。

**战士尝到胜利的喜悦** 银杯

解锁条件 在阶级战取得5场胜利。

**战士朝更高峰迈进** 银杯

解锁条件 在休闲对战取得5次胜利。

**勇士初试啼声** 铜杯

解锁条件 使用创造模式中制作的角色，并连线对战10次。

**从战场弥漫著诱惑的气息** 铜杯

解锁条件 连线对战30次。

**战场将吞噬战士** 银杯

解锁条件 连线对战50次。

**你的剑无法伤及我半分寒毛** 铜杯

解锁条件 达成15次无伤K.O.。（不包含训练模式）

**火花四溅乃致命紫电** 铜杯

解锁条件 以爆击刃击击中对手20次。（不包含训练模式）

**窜向死点的闪光** 铜杯

解锁条件 以致命一击击中对手10次。（不包含训练模式）

**反攻的刹那** 铜杯

解锁条件 成功使出20次防御冲击。（不包含训练模式）

**现在一决胜负** 铜杯

解锁条件 在反攻刃击后的特殊对决中，输入A、B、K任一的攻击击中30次。（不包含训练模式）

**释放蕴藏的力量** 铜杯

解锁条件 发动20次集魂专属招式。（不包含训练模式）

**在尽头等待的黑暗** 铜杯

解锁条件 将对手击出场外20次。（不包含训练模式）

**攻城槌** 铜杯

解锁条件 使用破防攻击破坏5次「防御冲击」或是「反攻刃击」。（不包含训练模式）

**显露本能** 铜杯

解锁条件 破坏5次对手的全部装备。（不包含训练模式）

**人类炮台** 铜杯

解锁条件 使用阿斯塔罗斯以Rending Torment发动3次致命一击。（不包含训练模式）

获得方法 用双手柄开双打，由阿斯塔罗斯发动反攻刃击，命中后双方第一轮和第二轮都按B，这样就能发动Rending Torment。

**无法捕捉的影子** 铜杯

解锁条件 使用古洛发动10次Steed of the Night。（不包含训练模式）

获得方法 此技是古洛集魂状态中接续在特定招式后的瞬移，发动后连按前可以不断发动，很快就能解锁。可以在古洛故事模式第一关中轻松搞定。






PS4

| 噬神者3 | | BNEI | |
|---|---|---|---|
| GOD EATER 3 | | 动作 | 中文版 |
| 2019年1月24日 | 本地1人，在线1～8人 | 无对应周边 | |
| 售价479港币 | | | |

BNEI 的游戏不同步中文版似乎也成了一个习惯，《噬神者 3》中文版的发售就比日版晚了一个多月，而此时距离游戏发售已经过了三个月。《噬神者 3》由于转交由 Marvelous 进行系统制作，各类神机的操作手感都和系列历代作品有所差别，而使得粉丝们对本作的评价褒贬不一，不过随着中文版的发售，本作也将从春季开始进行游戏发售后的更新准备工作，制作组也将对本作一些饱受诟病的地方进行修正。本攻略是基于 1.20 版本更新前制作的内容，根据版本更新的追加内容，各神机的配备和操作都会有所变化，所以在日后游戏进行更新的话，各位读者可以根据自己的习惯来进行调整。

# 系统详解

## 游戏操作指南

※ 在“选项”的“按钮配置”可以在 A、B、C 三种操作风格里进行调整，本攻略默认 A 风格。

### ●非任务状态

| 键位 | 功能 |
|---|---|
| ○ | 确认 |
| × | 取消 |
| △ | 切换显示中的项目 |
| L1/R1 | 切换页面 |
| L3 | （按 2 次）打开聊天窗口 |

| 键位 | 功能 |
|---|---|
| R1+ 左摇杆 | （长按）冲刺 |
| R3 | 打开动作窗口 |
| 左摇杆 | 移动 / 选择项目 |
| 右摇杆 | 调整镜头 |
| OPTIONS | 打开菜单 |

### ●近战武器

| 键位 | 功能 |
|---|---|
| ○ | 捡取 / 垫步 / 连结救助 |
| × | 跳跃 |
| △ | 攻击 /（长按）捕食形态 /（打开菜单时）放大 or 缩小地图 /（打开道具栏时）切换道具栏 or 指令栏 |
| □ | 攻击 / 使用道具 / 发动指令 |
| L1 | （长按）锁定敌人 / 选择道具 or 指令 |
| L2+R2 | 进行缔约 |
| L3 | （在多人模式里，按 2 次）打开聊天窗口 |
| R1 | 切换近战 or 枪形态 / 选择道具 or 指令 |

| 键位 | 功能 |
|---|---|
| R1+ △ | 快速捕食 /（在空中时）空中捕食 |
| R1+ ○ | 防御 |
| R1+ □ | 近战武器的特殊动作 |
| R1+ 左摇杆 | （长按）冲刺 |
| R2+× | 展盾冲刺 |
| 左摇杆 | 移动 / 选择项目 |
| 右摇杆 | 调整镜头 |
| 方向键↑ | 镜头拉远 |
| 方向键↓ | 镜头拉近 |
| 方向键→ | 近战武器特殊动作 |
| 按下触控板 | 打开道具栏 |
| OPTIONS | 打开菜单 |

### ●枪形态

| 键位 | 功能 |
|---|---|
| ○ | 捡取 / 垫步 / 连结救助 |
| × | 跳跃 |
| △ | 射击 /（长按）选择子弹 /（打开菜单时）放大 or 缩小地图 /（打开道具栏时）切换道具栏 or 指令栏 |
| □ | 射击 /（长按）选择子弹 / 使用道具 / 发动指令 |
| L1 | （长按）进入瞄准模式 /（在瞄准模式下长按）锁定 / 选择道具 or 指令 |
| L1+ △ | 对同伴发射连结解放弹 |
| L2+R2 | 进行缔约 |

| 键位 | 功能 |
|---|---|
| L3 | （按 2 次）打开聊天窗口 |
| R1 | 切换近战 or 枪形态 / 选择道具 or 指令 |
| R1+ ○ | 枪特殊动作 |
| R1+ 左摇杆 | （长按）冲刺 |
| 左摇杆 | 移动 / 选择项目 |
| 右摇杆 | 调整镜头 |
| 方向键↑ | 镜头拉远 |
| 方向键↓ | 镜头拉近 |
| 方向键← | 枪形态特殊动作 |
| 按下触控板 | 打开道具栏 |
| OPTIONS | 打开菜单 |

## 角色名中日对照表

| 日文 | 中文 |
|---|---|
| ユウゴ | 尤格 |
| ジ - ク | 泽克 |
| クレア | 克莱儿 |
| ルル | 露露 |
| イルダ | 依尔达 |

| 日文 | 中文 |
|---|---|
| フィム | 芬 |
| リカルド | 里卡多 |
| アイン | 艾因 |
| キ - ス | 齐斯 |
| エイミ - | 艾美 |

本文对应游戏版本 1.11

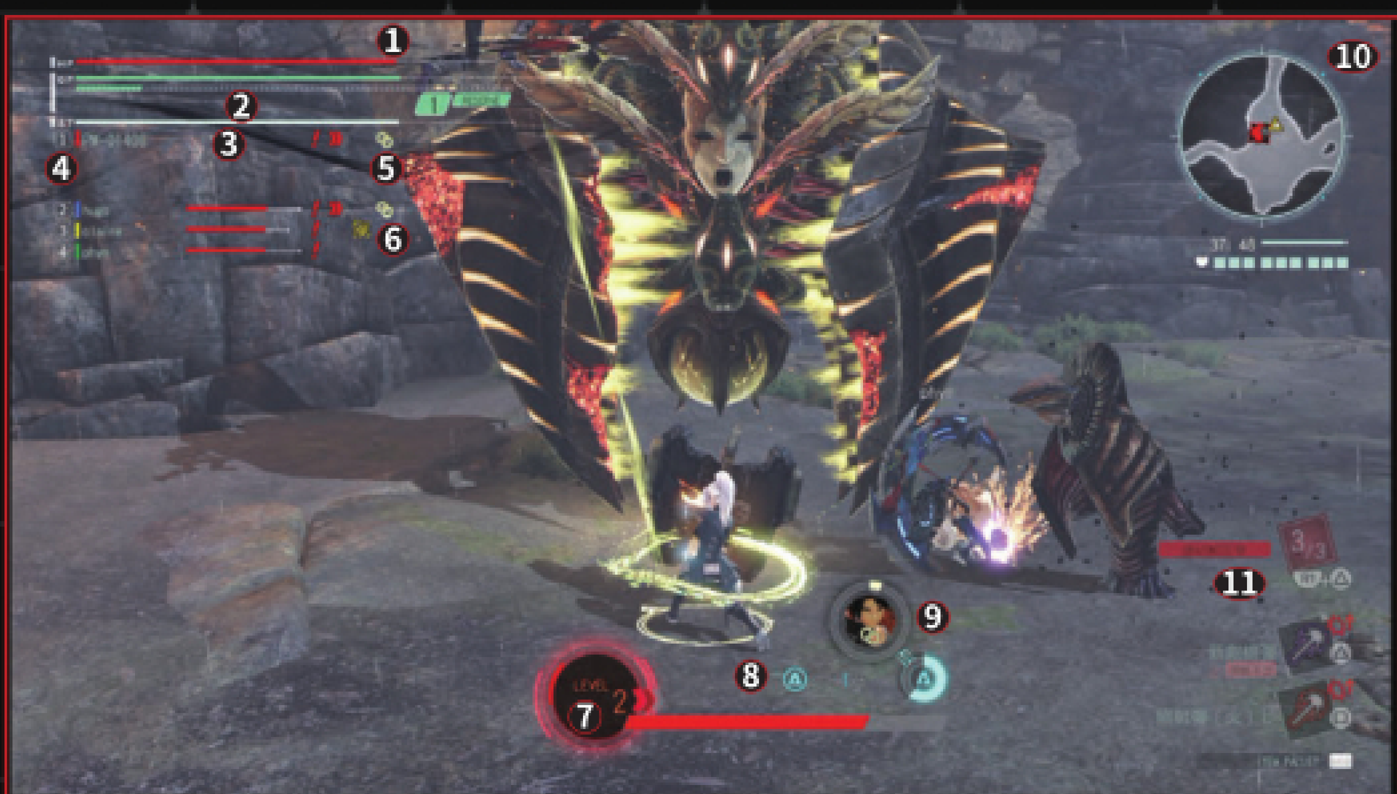
©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

## 荒神名中日对照表

| 日文 | 中文 |
|---|---|
| アックスレイダー | 巨斧袭击者 |
| マインスパイダー | 地雷蜘蛛 |
| オウガテイル | 鬼面巨尾 |
| ドレッドパイク | 凶惧尖兵 |
| ザイゴート | 接合体 |
| コクーンメイデン | 地茧女 |
| バルバルス | 巴尔巴托斯 |
| ハバキリ | 羽羽斩 |
| ネヴァン | 尼曼 |
| グウゾウ | 祟像 |
| コンゴウ | 金刚 |
| シユウ | 蚩尤 |
| グボロ・グボロ | 葛波洛·葛波洛 |
| ウコンバサラ | 乌戈瓦萨拉 |
| ヴァジュラ | 伐折罗 |

| 日文 | 中文 |
|---|---|
| ディアウス・ピター | 天父狄阿乌斯 |
| クアドリガ | 双轮战车 |
| サリエル | 沙利叶 |
| ボルグ・カムラン | 剑栏之矛 |
| ハンニバル | 汉尼拔 |
| カリギュラ | 卡利古拉 |
| キュウビ | 九尾 |
| クロムガウェイン | 克伦高文 |
| マルドゥーク | 马尔杜克 |
| ラー | 拉神 |
| アヌビス | 阿努比斯 |
| ヌァザ | 努亚达 |
| バルムンク | 巴尔蒙克 |
| ドローミ | 德洛米 |
| オーディン | 奥丁 |

## 战斗画面



① HP（体力值）
② OP（神谕点数）和（使用雷射枪时）当前 OP 的储存进度
③ ST（活力）
④玩家角色代号
⑤玩家状态
⑥队友状态
⑦神机解放阶段
⑧扳机加速进度
⑨缔约对象
⑩小地图、剩余时间、玩家的耐久值
⑪连结解放弹数量、目前装备的子弹

## 创建角色

在游戏序章剧情结束后玩家就能创建自己的角色了，游戏能同时储存 3 个角色，由于游戏当前无法实现《GE2RB》那般通过继承存档来重新调整玩家角色外形功能，所以在调整角色脸型和声音等外观要素的时候要多加注意。



创建角色需要填写 3 个内容，“姓名”为玩家角色的名字；“代号”为玩家角色的代号，战斗时会在画面左上角的队伍栏里显示出来；“性别”可以选择男性或者女性。

自订角色的可编辑项目：发型、发色、脸型、瞳孔、瞳色、肤色、饰品（分为 A、B 两种，可同时装备，种类也不一样）、语音。

在编辑脸型的时候可以按△键查看不同的表情，在编辑瞳孔时按△键可以更改瞳孔的大小，在选择饰品的时候可以按△键更换饰品的颜色。

在游戏期间可以在终端里编辑角色的发型、发色和饰品（A、B 皆可）。

## 据点



在位阶 1 的剧情里玩家所在的据点是在潘尼沃特的牢里，这时候玩家能使用的设施就只有终端机和任务终端。当剧情进展到主角一行人乘上灰域踏破船“克里桑什马姆”的时候才算是来到正式的据点。

据点共有三层，分别为舰桥、居住区域和研究室区域。平时活动都是在舰桥，居住区域和研究室区域通常是有剧情需要的时候才会去。

在居住区域两侧的男性女性乘组员室里也有终端机，在这两个房间的终端机里可以打开“档案”页面，可以在该页面里查看已经触发过的剧情影像、BGM 和已经入队角色的各项语音等等。

舰桥电梯所在位置的另一端可以前往大厅，在大厅里常驻有行商人菲斯，在她这里可以买到基础的消耗类道具和随着主线进展不断增加的子弹。通关位阶 3 的任务后流浪商人荷普就会不定期地造访大厅，在荷普的店里可以用更加低廉的价格购买消耗类道具和一些基础素材，除此之外她的店里还会有解放抑制装置的设计图、角色换装的设计图、遗留神机等物品。荷普每次来到大厅时她店内的物品都会有变化，例如有时候是消耗类道具较多、基础素材较少，有时候则是消耗道具较少、基础素材较多。在大厅也有终端机。



在舰桥的大厅里有 4 个终端机，在终端机对面是艾美所在的前台，和艾美对话就能获得主线的提示或者是打开任务菜单。任务选单的分类有一般任务和强袭讨伐任务 2 个分类，点进难度分类之后就能在画面右边看到任务地图、限制时间、目标的荒神和它们的弱点属性。光标移动到任务标题上按下△键就能查看在完成任务进行结算时有可能获得的素材。在任务选单里按下□键还能查看已经获得的各个神机设计资料，从中可以确认想要的素材。

任务选择完毕之后来到旁边的感应雷达按下○键就能出击了。

## 肢体动作表现



在据点里的时候按下 R3 键时就会打开肢体动作菜单，按下对应的按键后角色就会做出对应的行动。位阶 1 时期和乘上灰域踏破船之后的部分肢体动作会有变化。当芬跟在主角后面的时候玩家操作主角做出肢体动作的话还会有一些可爱的互动出现。

# 终端机

## 战斗准备

在“战斗准备”项目里可以查看和更换主角的装备。在该页面里按下 OPTIONS 键就能查看主角目前装备的神机解放插件效果和安装的技能。

画面右边是玩家当前的 HP/OP/ST 上限、近战攻击力、射击攻击力、装甲防御力。画面右边是可以更换的项目内容，包括三类装备、解放艺技、BA 效果、子弹、缔约效果、扳机加速效果、神机解放控制单元、角色换装（包括发型、发色、上衣、裤子、饰品）等等。自订枪弹在“子弹管理”里进行。

在选择子弹、解放艺技和 BA 效果的时候按下 OPTIONS 键的话就能进入模拟战模式，能够查看光标所选择的子弹或者已经装备的解放艺技、BA 效果的实际输出伤害。

在缔约效果选择页面里可以消费 EP（缔约点数）来学到新的缔约效果并将其装备在身上。

把光标移动到近战武器上方的文字就能更改当前装备的套装名字，名字所使用的单词是通过讨伐荒神、合成强化装备等成绩来解锁的。设定好装备后回到战斗准备页面按下△键就能打开装备套装页面，玩家能够登陆的装备套装上限为 50 套，其中第 1 套和第 2 套会记录在玩家的化身卡片里。在想要储存的位置按下□键后选择“登录装备组”就能登陆套装，想要读取的话就选择“载入装备组”。



## 准备携带品

在“准备携带品”项目里玩家可以调整想要带上战场的消耗类道具。道具种类上限为 12 种，用完之后道具会以个数为 0 的形式保留下来，当玩家做完任务返回据点后，打开终端机来到该页面按下 OPTIONS 键就能自动补充所有消耗掉的道具。在筛选完想要的道具后按下触控板就能自动进行类型整理。



在战场上捡到或者战后结算时获得的换金道具也可以在该页面进行贩卖，将光标移动到右边的仓库道具栏里用 L1 键 R1 键切换分类到“变卖用道具”，把光标移动到道具上按下□键就能贩卖道具了。

## 强化／合成



在该项目里玩家可以通过消耗 fc（游戏里的金钱单位）和指定的素材来强化／合成神机、合成神机解放控制单元、合成换装或者对神机进行安装技能等。还能合成一些素材。

需要设计图才能解锁装备和部件的合成，在本作里所有任务的首次通关都会获得设计图，除此之外还能去流浪商人荷普的商店里购买。

## 伙伴／个人特殊能力



在“伙伴／个人特殊能力”项目里可以通过消费 AP 和 GAP 让同伴角色学到新的特殊能力。每个角色最多只能装备 4 个特殊能力，名字有罗马数字序号的特殊能力能够继续消耗 AP 和 GAP 来升级，最高能升级至 3 级或者 5 级。

除此之外各个角色本身也有着自带的各种技能，把光标移动到画面右边的角色项目里按下 OPTIONS 键就能查看该角色当前的技能了。

### 档案室

在资料库里玩家可以浏览登场角色情报、世界观情报、荒神的资料、神机的资料、子弹系统介绍等和系统与剧情有关的情报。

### 存档

储存游戏进度。终端机的存档功能通常是在搭配好新的装备时才会用得上。

### 多人游玩

通过网络来加入或者创建联机房间，最多可以实现 4 人共斗。

## 基础行动

### 近战形态



任务开始时便是默认以近战的状态登场。近战神机基本是用□键和△键的攻击来输出伤害，长按攻击按键或者配合 R1 键就能使用近战神机的特殊攻击。

在地上进行连击的时候□键和△键的攻击能相互组合，例如□□△△□或者△△□□等。

在空中的时候由于△键是落地攻击，所以连击只能是□□△或者□△的形式。空中的连段可以用展盾突进重置连段次数，例如□□→展盾突进→□□→展盾突进……只要 ST 够用，空中连段就能一直持续下去。装备特定的解放艺技的话能让空中的□键攻击从 2 次变成 3 次。

在地上移动时连按 2 次 R1 键就能够进行垫步，使用垫步（无论向前还是向后）时可以使用□键和△键来发动垫步攻击，然后能接上地上的第 2 段连击。

在攻击或者防御时按下 R1 键 + × 键的话就能发动枪变形攻击，动作模式是挑空斩的同时切换到枪形态，这时候可以靠发射子弹来利用后坐力向后方进行空中后退，在战斗时遇到敌人的范围攻击可以利用这一招来回避部分攻击。

### 捕食

本作的捕食分为蓄力捕食、连击捕食、快速捕食和空中捕食四种。通过捕食能够让角色进入神机解放状态，如果捕食敌人的尸体还能在它们身上获得荒神素材。

蓄力捕食是在地面上长按△键进行捕食，蓄力捕食是所有捕食行动里获得连结解放弹最多、神机解放时间最长、捕食攻击输出最高的一个捕食，不过由于行动的空隙较大，一般只有在敌人倒地或者去回复体力才有机会使用。

连击捕食是在进行连击时或者防御时按下 R1 键 + △键，快速捕食是在没有任何攻击行动的情况下直接按 R1 键 + △键，空中捕食是在空中按下 R1 键 + △键。这三个捕食行动最快，但是获得的连接结放弹较少，神机解放时间也只有蓄力捕食的一半左右，捕食时的攻击力为蓄力捕食的一半。

在捕食荒神之后就会获得荒神特效，在该状态下对捕食过的荒神进行射击的话，射击伤害就会增加。捕食其他荒神后对前一个荒神的荒神特效就会消失。



### 枪形态



在近战形态下按 R1 键就能切换至枪形态。在该形态下需要消耗 OP（神谕点数）来发射子弹进行攻击，OP 通过近战攻击或者使用特定道具来积攒。在 OP 充足的情况下按下□键和△键能发射子弹，长按按键就能从身上携带的子弹里切换所使用的子弹。

在枪形态里也能够锁定敌人，长按 L1 键就能进入瞄准状态，然后再继续长按 L1 键就能锁定敌人。

按下 R1 键 + △键就能将身上的连结解放弹传送给队友，由于连接解放弹的基础上限只有 3 枚。所以连接解放弹满的时候可以尽量将子弹传送给队友。

### 防御

在近战形态里按下 R1 键 + ○键就能够防御，本作的盾依然为小圆盾、护盾和塔形盾。

三类盾的展开速度对比依次为小圆盾＞护盾＞塔形盾，防御力基础值则是塔形盾＞护盾＞小圆盾。玩家可以根据自己的攻击节奏来选择各类盾。

在防御敌人的攻击时，会消耗小部分 HP 和 ST，在敌人发动攻击的恰当时机进行防御的话就能够使出精准格挡（Just Guard，部分技能里简称为 JC），进行精准格挡时不会减少 HP 和 ST。



## 档案室

在资料库里玩家可以浏览登场角色情报、世界观情报、荒神的资料、神机的资料、子弹系统介绍等和系统与剧情有关的情报。

## 存档

储存游戏进度。终端机的存档功能通常是在搭配好新的装备时才会用得上。

## 多人游玩

通过网络来加入或者创建联机房间，最多可以实现 4 人共斗。

# 基础行动

### 近战形态



任务开始时便是默认以近战的状态登场。近战神机基本是用□键和△键的攻击来输出伤害，长按攻击按键或者配合 R1 键就能使用近战神机的特殊攻击。

在地上进行连击的时候□键和△键的攻击能相互组合，例如□□△△□或者△△□□等。

在空中的时候由于△键是落地攻击，所以连击只能是□□△或者□△的形式。空中的连段可以用展盾突进重置连段次数，例如□□→展盾突进→□□→展盾突进……只要 ST 够用，空中连段就能一直持续下去。装备特定的解放艺技的话能让空中的□键攻击从 2 次变成 3 次。

在地上移动时连按 2 次 R1 键就能够进行垫步，使用垫步（无论向前还是向后）时可以使用□键和△键来发动垫步攻击，然后能接上地上的第 2 段连击。

在攻击或者防御时按下 R1 键＋× 键的话就能发动枪变形攻击，动作模式是挑空斩的同时切换到枪形态，这时候可以靠发射子弹来利用后坐力向后方进行空中后退，在战斗时遇到敌人的范围攻击可以利用这一招来回避部分攻击。

### 捕食

本作的捕食分为蓄力捕食、连击捕食、快速捕食和空中捕食四种。通过捕食能够让角色进入神机解放状态，如果捕食敌人的尸体还能在它们身上获得荒神素材。

蓄力捕食是在地面上长按△键进行捕食，蓄力捕食是所有捕食行动里获得连结解放弹、神机解放时间最长、捕食攻击输出最高的一个捕食，不过由于行动的空隙较大，一般只有在敌人倒地或者去回复体力才有机会使用。

连击捕食是在进行连击时或者防御时按下 R1 键＋△键，快速捕食是在没有任何攻击行动的情况下直接按 R1 键＋△键，空中捕食是在空中按下 R1 键＋△键。这三个捕食行动最快，但是获得的连接结放弹较少，神机解放时间也只有蓄力捕食的一半左右，捕食时的攻击力为蓄力捕食的一半。

在捕食荒神之后就会获得荒神特效，在该状态下对捕食过的荒神进行射击的话，射击伤害就会增加。捕食其他荒神后对前一个荒神的荒神特效就会消失。



### 枪形态



在近战形态下按 R1 键就能切换至枪形态。在该形态下需要消耗 OP（神谕点数）来发射子弹进行攻击，OP 通过近战攻击或者使用特定道具来积攒。在 OP 充足的情况下按下□键和△键能发射子弹，长按按键就能从身上携带的子弹里切换所使用的子弹。

在枪形态里也能够锁定敌人，长按 L1 键就能进入瞄准状态，然后再继续长按 L1 键就能锁定敌人。

按下 R1 键＋△键就能将身上的连结解放弹传送给队友，由于连接解放弹的基础上限只有 3 枚。所以连接解放弹满的时候可以尽量将子弹传送给队友。

### 防御

在近战形态里按下 R1 键＋○键就能够防御，本作的盾依然为小圆盾、护盾和塔形盾。

三类盾的展开速度对比依次为小圆盾＞护盾＞塔形盾，防御力基础值则是塔形盾＞护盾＞小圆盾。玩家可以根据自己的攻击节奏来选择各类盾。

在防御敌人的攻击时，会消耗小部分 HP 和 ST，在敌人发动攻击的恰当时机进行防御的话就能够使出精准格挡（Just Guard，部分技能里简称为 JC），进行精准格挡时不会减少 HP 和 ST。



## 安装技能



安装技能是将完成任务后获得的遗留神机上附属的安装技能转移到自己所拥有的神机上的系统。

一场任务可以获得 3 个遗留神机，给神机装备上技能“遗宝发见”的话就能多获得 1 个遗留神机。除此之外在流浪商人荷普的商店里也能购买到遗留神机。

遗留神机的技能有 5 个等级，技能则根据等级来分成两种类型，一种是随着技能的等级越高，效果就变得越大的类型，另一种是只有在 LV5 时才能发动技能的类型。

除了能给装备附加技能之外，部分等级标示旁有“+1”标记的遗留神机还能对装备的基础数值进行补正值强化。

遗留神机的数量上限为 1000 个，当数量太多的时候可以考虑使用“重建技能”功能来将等级比较低的遗留神机或者平时用不上的 LV5 遗留神机给投放到进去，画面右下角的槽满了之后就能按下□键来随机生成高等级的遗留神机，偶尔还会出现有补正值强化的神机。

和系列作品不同的是，本作里神机只会附带神机解放插件效果技能，神机资料下方的技能栏全部是一片空白，玩家只能靠安装技能系统来给神机附加各种技能。每种神机能给安装的技能数量都是不一样的，有时候同一种神机在通过强化来升级之后技能孔也会有所增加。最多能给一个装备安装 4 个技能。

## 解放艺技



解放艺技类似于《GE2RB》的“血之艺技”，和后者不同的是，解放艺技只有在神机解放状态下才能够使用。玩家可以给主角装备 3 个解放艺技，分别是地面攻击、垫步后攻击、跳跃攻击。反复使用同一个解放艺技来攻击敌人之后就会提升解放艺技的觉醒率，觉醒率达到 100% 后解放艺技就会升级，同时还会学到新的解放艺技。

### BA 效果

BA 效果是附加在解放艺技上的追加攻击效果，每种解放艺技可以装备的 BA 效果类型是有限制的。BA 效果通过升级解放艺技来获得。

## 缔约



主线位阶 1 结尾就能解锁缔约系统。

在任务里，和同伴保持一定以内的距离来和敌人进行战斗时，同伴头上的缔约率就会增加，达到 100% 后同时按下 L2 键和 R2 键就能和同伴进行缔约。缔约时就会发动玩家和同伴的缔约效果，同时共享两人的神机解放等级和扳机加速效果，利用这一特性，当玩家通过捕食进入 LV1 的神机解放状态后，把 2 枚连接解放弹发送给缔约的同伴后，玩家就能进入 LV3 的神机解放状态了。

缔约效果可以在终端机的“战斗准备”画面里进行更换，而缔约效果只能通过游玩突袭讨伐任务获得。

## 扳机加速



在露露入队后就会解锁扳机加速系统。

扳机加速系统可以看做是《GE2RB》的“血之誓言”的简略版，玩家在战斗里达成一定的条件（防御 5 次、累计获得 100 点 OP、捕食 5 次等等）后就会发动扳机加速的效果。

通过把正在装备的扳机加速效果升级来解锁其他的扳机加速部件。

## 突袭讨伐任务

突袭讨伐任务是本作新登场的 8 人共斗模式。该类型的任务目标是本作里登场的灰域种荒神的堕天种，任务时间为 5 分钟。

在无法凑齐 8 个玩家或者是在离线状态下游玩的时候系统会自动给玩家凑齐 7 个随机生成的 NPC 角色。

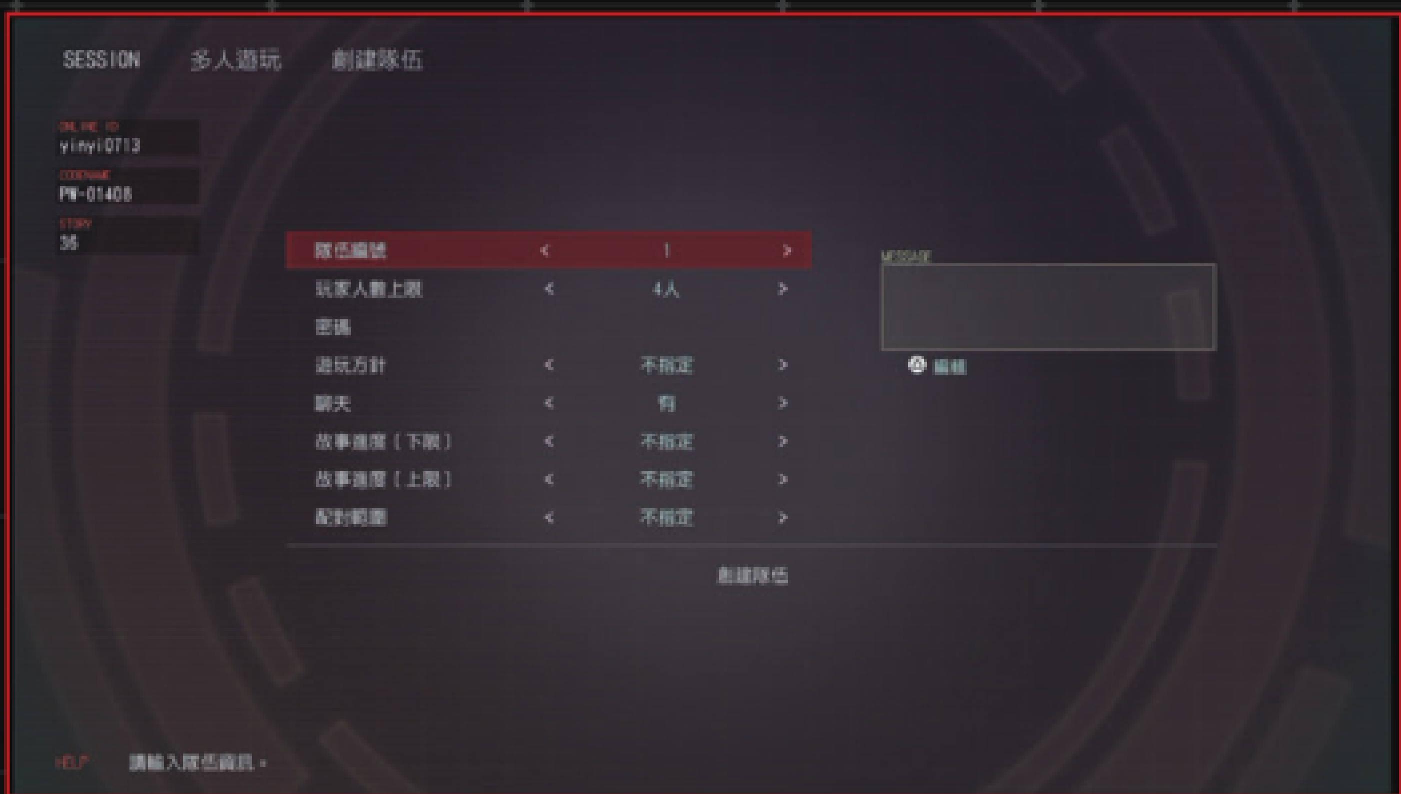
和一般任务不同的是，突袭讨伐任务无论能否成功讨伐目标，在超过任务时间之后都会给玩家结算一部分的素材作为奖励。当然，如果成功讨伐目标的话可以获得的奖励就更多了。

突袭讨伐任务首次通关时也能获得装备的设计图，部分装备必须用突袭讨伐目标荒神的素材才能制作出来。

在突袭讨伐任务里如果遇到了身上装备着玩家没遇到过的缔约效果的角色，那么在进行战斗结算的时候就能解锁该缔约的学习条件。学习新的缔约效果需要消耗 EP（缔约点数），EP 只能通过完成突袭讨伐任务获得（无论讨伐成功与否都能获得 EP），而且根据在战斗里的伤害输出来对参战成员进行排名评价，排名越高，获得的 EP 数量也就越多。



## 多人游戏



本作和系列历代作一样支持玩家之间的共斗，多人游戏模式里最多可以让 4 个玩家加入联机房间，当人数不足 4 人的时候可以让其他 NPC 角色作为队友参战。

在多人游戏里当玩家靠近其他玩家后可以按下△键来和对方交换卡片，交换过卡片之后，玩家就能把该玩家交换卡片时的玩家角色作为任务的 NPC 来使用。

在多人模式下按 2 次 L3 键就能叫出聊天窗口，使用快捷语句或者是自己输入的文字和其他玩家聊天。

在任务里收集到的素材或者是结算时获得的素材都是分开算的。



## 菜单



按下 OPTIONS 键之后画面右下角就能打开菜单，查看关于玩家或者身上装备的情况。

| 项目名 | 功能 |
|---|---|
| 一时停止 | 在进行任务时才会出现的项目，暂停游戏。 |
| 化身卡片 | 记录着玩家游戏情况的卡片，包括玩家各个任务的完成情况、使用神机频率、各种荒神讨伐数量、多人模式里和其他玩家的交换卡片等。 |
| 确认任务 | 确认目前接下的任务。 |
| 确认状态 | 确认玩家或者是确认一同出任务的队友们的状态 |
| 整理携带品 | 整理身上携带的道具，在任务里能够才该页面里扔掉一些道具。 |
| 整理枪弹 | 整理身上携带的子弹，能够设置战斗时枪形态下□键和△键装备的子弹。 |
| 选项 | 更改游戏系统的各项设置。 |
| 返回标题画面 | 结束游戏，返回标题画面。 |

## 选项

和以前的系列作品一样，游戏的选项功能关系到玩家的操作舒适性问题，开战时利用选项菜单调整好游戏的键位和镜头等问题，对玩家在战斗里的行动能提供更大的便利。

以下列出几个会对游戏体验造成较大影响的项目。

※ 建议把在“视角（任务中）”项目里的“视角距离”设定为“远”。

### 键位（按钮配置）

**操作类型**

能够在 A、B、C 这 3 种类型里选择自己喜欢的操作键位。

**锁定操作**

分为“长按 L1 键进行锁定”和“按 R3 键进行锁定”两种类型。

**右摇杆方向键**

选择右摇杆和方向键是作为转动镜头的运镜按键还是作为快捷操作的功能键使用，既可以选择十字键操作镜头、右摇杆当做快捷键，也可以选择十字键当做快捷键、右摇杆操作镜头。

**快捷键左右上下**

设定上下左右四个方向的快捷键，分别可以设置近战特殊动作、远程特殊动作、防御、快速捕食空中捕食、发射连结解放弹、发动缔约、拉远拉近镜头、展盾突进。对于不习惯使用 R2 键 +× 键来进行展盾突进的玩家来说这个快捷键也许能派上用场。

## 动作

### 锁定

可以选择锁定中大型荒神时是锁定整个荒神还是按照部位来进行锁定，考虑到远程枪击也能锁定敌人，在当前讨伐对象只有 1 个荒神的时候可以考虑更换成按照部位来进行锁定。

### 枪变形连段动作

设置在使用 R1 键 +× 键是发动挑空斩后近战神机切换远程神机，还是使用枪的特殊行动。

### 发动神谕储备之后

在使用雷射枪进行神谕储备后，枪是维持枪形态，还是切换到近战形态等等。

## 系统

### 控制器振动

是否打开手柄振动。

### 缔约演出

开启缔约的 Cut in 演出、缩小 Cut in 演出、关闭 Cut in 演出。

### 道具／作战指示板

按下触控板的时候优先显示道具栏还是优先显示作战指示菜单，或者是两个一起显示。

### 显示损伤值

打开或者关闭伤害数字。

### 显示损伤值的字型大小

选择伤害值数字的字体大小，有大、小、标准共 3 种规格。

### 任务结束后保存画面

是否在任务结束时出现保存的选项。

### 显示扳机加速进度条件

是否在任务里出现扳机加速效果触发条件的完成情况标示。

# 近战武器

## 短剑



物理属性：切断 = 贯通

历代作品攻击速度最快的武器，本作里的攻击速度仅次于噬咬双刃，属于轻量级武器，在地上能进行 5 次连击，△键攻击为突刺类型攻击。攻击的速度较快，比较考验玩家对 ST 的管理工作。由于本作里取消了短剑的进阶垫步，所以攻击时的硬直取消没有前作那么好用。不过 1.20 版本将把进阶垫步重新加回来。

### 升斩刀刃

操作：R1 键 + □键

直接进行挑空斩的升空类攻击，在本作里的变化是变成了多段攻击，对战滞空类的或者比较高大的荒神时能派上用场。

### 空中垫步

操作：在空中时推左摇杆 + 按下○键

在滞空状态下能够进行垫步，在本作里甚至还能实现无限滞空攻击，方法就是□□→空中垫步→□□→空中垫步……只要 ST 还有剩余，那就能实现空中的无限连段。

### ●解放艺技一览

#### 地上

疾风之舞：地上□键攻击，命中弱点部位威力提升。
上升器：R1+ □键攻击，命中弱点部位威力提升。
（解锁条件：疾风之舞 Lv2）
啄木鸟：地上△键攻击，命中弱点部位威力提升。
（解锁条件：疾风之舞 Lv3）
阿修罗斩：地上□键攻击，消耗 ST，OP 吸收率提升。
（解锁条件：疾风之舞 Lv3）
飞燕：R1+ □键攻击。
（解锁条件：上升器 Lv2）
蝎击：地上△键第五段攻击，当荒神倒地时威力提升。
（解锁条件：啄木鸟 Lv2）
尽头：R1+ □键攻击。
（解锁条件：飞燕 Lv2）

#### 空中

凶涡雷光：空中△键攻击，命中弱点或者当荒神倒地时威力提升。
（解锁条件：疾风之舞 Lv2）
光之十字：空中□键攻击第三段。
（解锁条件：凶涡雷光 Lv2）
爆冲彗星：空中△键攻击，命中弱点部位威力提升。
（解锁条件：光之十字 Lv2）

#### 垫步

风刃旋光：垫步□键攻击。
（解锁条件：疾风之舞 Lv2）
天翻地覆：垫步△键攻击，命中弱点部位威力提升。
（解锁条件：风刃旋光 Lv2）
闪焰突刺：垫步△键攻击，当荒神倒地时威力提升。
（解锁条件：天翻地覆 Lv2）



## 长剑



物理属性：切断

长剑是攻击范围、攻击速度和攻击力在近战用的神机里位居最平均位置的武器，在地上能进行 4 次连击，其中△键的连段能够一边移动一边进行周身 270°的横扫攻击，用来调整位置再合适不过了。

### 归零架势

**操作：进行行动的期间按下 R1 键 + □键**

在行动时让动作重置，用来取消角色的各种行动，同时恢复 10 点 ST，主要用于连段时让连段次数重置，让连段变得更加方便。

### 脉冲刀刃

**操作：R1 键 + □键**

消耗 40 点 OP 来发动破碎属性的炮击，由于长剑本身只具有斩断属性，所以可以使用脉冲刀刃来造成破碎属性的伤害。但是和历代作品相比，使用脉冲刀刃的时候增加了反作用力，所以无法像以前作品那样连续使用。

### ●解放艺技一览

#### 地上

早晨宁静之型：地上□键攻击，OP 吸收率提高。
炼狱劫火：R1+ □键攻击，破碎属性，当荒神倒地时威力提升。
（解锁条件：早晨宁静之型 Lv2）
庇护口径：地上△键攻击。
（解锁条件：早晨宁静之型 Lv3）
一之太刀 绝闪：归零架势后□键攻击，命中弱点部位威力提升。
（解锁条件：早晨宁静之型 Lv3）
闪光：R1+ □键攻击，贯穿属性，命中弱点部位威力提升。
（解锁条件：炼狱劫火 Lv2）
夺命之爪：地上□键攻击第四段，命中荒神时吸收 HP。
（解锁条件：庇护口径 Lv2）
枪手天堂：R1+ □键攻击，贯穿属性，减少脉冲刀刃的 OP 消耗。
（解锁条件：闪光 Lv2）

#### 空中

神圣之刃：空中□键攻击第三段，命中弱点部位威力提升。
（解锁条件：早晨宁静之型 Lv2）
虚空斩：空中△键攻击。
（解锁条件：神圣之刃 Lv2）
旋转坠落：空中△键攻击。
（解锁条件：虚空斩 Lv2）

#### 垫步

旋风太刀：垫步□键攻击，OP 吸收率提升。
（解锁条件：早晨宁静之型 Lv2）
刹那斩光：垫步□键攻击。
（解锁条件：旋风太刀 Lv2）
飞天翔：垫步△键攻击。
（解锁条件：刹那斩光 Lv2）

## 大剑



物理属性：破碎＞切断

属于重量型武器，在地上能进行 3 次连段，空中只能进行 1 次□键攻击（之后可以连上△键攻击）。最大的特点就是长按□键发动的“蓄力粉碎击”。和其他武器相比攻击速度更慢，但是攻击力比较出色，攻击速度慢的弱点可以利用神机解放状态和部分技能来弥补。

### 蓄力粉碎击

**操作：长按□键**

消耗 ST 来发动的蓄力攻击，在 ST 还有残余的情况下能够一直保持蓄力状态。在蓄力结束前松开按键的话就会变成普通的□键攻击。

### 挡御上斩

**操作：在行动中按下 R1 键 + □键**

在进行行动期间消耗 20 点 ST 来使出的瞬间防御后从右下朝着左上进行挑空斩。和普通的防御相比，挡御上斩的发动时间更快，而且能防御玩家身后的攻击，但是防御的有效时间很短，面对像是羽羽斩的锁定镭射光这类攻击的话就不太能派得上用场。

### ●解放艺技一览

#### 地上

地上暴动猛击：地上□键攻击，命中弱点部位威力提升。
上升粉碎击：蓄力粉碎击。
（解锁条件：地上暴动猛击 Lv2）
粉碎击：地上△键攻击。
（解锁条件：地上暴动猛击 Lv3）
疯狂阔步：蓄力粉碎击。
（解锁条件：上升粉碎击 Lv2）
无心境界：R1+ □键攻击。
（解锁条件：地上暴动猛击 Lv3）
残酷杀戮：蓄力粉碎击，当荒神倒地时威力提升。
（解锁条件：疯狂阔步 Lv2）
不共戴天之击：R1+ □键攻击。
（解锁条件：无心境界 Lv2）

### 空中

**断空斩：**空中□键攻击，命中弱点部位威力提升。
（解锁条件：地上暴动猛击 Lv2）
**水平线滑行：**空中□键攻击，命中弱点部位威力提升。
（解锁条件：断空斩 Lv2）
**毁灭的涅墨西斯：**空中△键攻击。
（解锁条件：水平线滑行 Lv2）

### 垫步

**分割之刃：**垫步△键攻击，当荒神倒地时威力提升。
（解锁条件：地上暴动猛击 Lv2）
**旋转斩裂：**垫步□键攻击，OP 吸收率提高。
（解锁条件：分割之刃 Lv2）
**毁灭：**垫步△键攻击，命中弱点部位威力提升。
（解锁条件：旋转斩裂 Lv2）

## 喷射锤



物理属性：破碎

攻击距离最短的武器，在地上可以进行 4 次连击。和其他破碎属性的神机相比，进入喷射状态后的机动性十分出色的。进入喷射状态后的攻击主要依靠消耗 ST 来进行，所以 ST 管理在使用喷射锤时是一个很重要的课题。

### 启动喷射

**操作：R1 键 + □键**

进入喷射模式，用来发动下文的特殊攻击。在进入喷射状态后无法进行步行和垫步，只能马上接上下一击。在进行垫步、跳跃、防御等行动或者放置不管的话就会自动解除喷射模式。

### 喷射连击、喷射驱动、喷射冲击

**操作：喷射启动状态下按□键△键 R1 键 + □键**

在喷射状态下按□键对周身范围挥舞喷射锤发动喷射连击，每次攻击消耗 10 点 ST，只要有 ST 就能一直连按□键进行连续攻击。能够接上连击捕食。

在喷射状态下按△键发动喷射驱动，和喷射连击一样，每次攻击消耗 10 点 ST，只要有 ST 就能一直攻击。这是所有喷射类攻击里惟一一个能够进行移动的攻击。能够接上连击捕食。

在喷射状态下按 R1 键 + □键发动从上往下砸的喷射冲击，消费 25 点 ST。

这三个喷射类攻击里，喷射连击和喷射驱动能够进行连击，例如在喷射状态下按△△□□□□△□……喷射冲击最后无法接上任何喷射类攻击，所以在连击时最好是作为连段的收尾技能来使用。

## ●解放艺技一览

### 地上

**排山倒海：**地上□键攻击，命中弱点部位威力提升。
**狂风猛击：**喷射连击。
（解锁条件：排山倒海 Lv2）
**灵魂咆哮：**地上△键攻击第三段，命中弱点部位威力提升。
（解锁条件：排山倒海 Lv3）
**白热驱动：**喷射驱动。
（解锁条件：狂风猛击 Lv2）
**宏伟终曲：**喷射冲击。
（解锁条件：狂风猛击 Lv2）
**制裁铁锤：**喷射连击，OP 吸收率提升。
（解锁条件：狂风猛击 Lv3）
**惊天动地：**喷射冲击。
（解锁条件：宏伟终曲 Lv2）

### 空中

**混乱冲击：**空中□键攻击，命中弱点部位威力提升。
（解锁条件：排山倒海 Lv2）
**圣痕：**空中□键攻击。
（解锁条件：混乱冲击 Lv2）
**被遗忘之记忆：**空中△键攻击。
（解锁条件：圣痕 Lv2）

### 垫步

**碎神：**垫步△键攻击，命中弱点部位威力提升。
（解锁条件：排山倒海 Lv2）
**突破：**垫步△键攻击，当荒神倒地时威力提升。
（解锁条件：碎神 Lv2）
**新兴灾难：**垫步□键攻击。
（解锁条件：突破 Lv2）

## 蓄力矛



物理属性：贯通

攻击范围较长的机动型神机，在地上可以进行 4 次连段。行动方式和短剑有些类似，不过依靠蓄力滑刺和后空翻可以让行动变得更加敏捷，对 ST 的消耗也比短剑轻微一些。

### 蓄力滑刺

**操作：长按□键**

蓄力后发动的正前方冲刺攻击，消耗 10 点 ST。和大剑的蓄力一样，在蓄力完成后才能够发动。在蓄力的时候可以进行移动、冲刺和垫步。

在历代作里使用蓄力滑刺的话能够直接穿过荒神抵达另一端，但

是由于本作更换了物理引擎，所以在攻击打中荒神之后主角会向左右产生一段位移，这需要玩家自行适应。

在发动蓄力滑刺之后马上进行□键或者△键的攻击连段的话就会一直维持“穿牙展开状态”，这时候攻击力就会增加，在连段时可以通过垫步、跳跃、后空翻来取消最后的第 4 次连段，然后继续命中敌人的话，就能把“穿牙展开状态”一直维持下去。

### 后空翻

操作：R1 键 + □键

消费 5 点 ST 来进行向后跳，回避距离比垫步更长，在空中还可以连上空中攻击。后空翻时连上空中△键攻击的话能够返回原来的位置。主要用于回避和地上行动时的后续动作取消。

## ●解放艺技一览

### 地上

狂暴猛击：地上□键攻击，会消耗 ST，只要有 ST 就能一直使用。
勇气之魂：地上蓄力滑刺，命中弱点部位威力提升。
（解锁条件：狂暴猛击 Lv2）
致命闪电：地上△键攻击，命中弱点部位威力提升。
（解锁条件：狂暴猛击 Lv3）
后空翻斩击：R1+ □键攻击。
（解锁条件：狂暴猛击 Lv3）
推移离行：地上蓄力滑刺。
（解锁条件：勇气之魂 Lv2）
葬枪曲：地上蓄力滑刺，命中弱点部位威力提升。
（解锁条件：推移离行 Lv2）
诸神游戏：地上△键攻击第四段。
（解锁条件：致命闪电 Lv2）

### 空中

虚空破坏者：空中□键攻击。
（解锁条件：狂暴猛击 Lv2）
女武神滑行：空中蓄力滑刺，命中弱点部位威力提升。
（解锁条件：虚空破坏者 Lv2）
星尘之雨：空中△键攻击，当荒神倒地时威力提升。
（解锁条件：女武神滑行 Lv2）

### 垫步

连锁移行：垫步□键攻击，命中弱点部位威力提升。
（解锁条件：狂暴猛击 Lv2）
原爆点：垫步△键攻击，当荒神倒地时威力提升。
（解锁条件：连锁移行 Lv2）
致死者：垫步△键攻击。
（解锁条件：原爆点 Lv2）



## 变异镰



物理属性：切断

近战类神机里攻击范围最大的神机，在地上可以进行 4 次连段。□键的攻击范围较小，△键攻击范围较大，不过最远程的输出还是需要依靠咬刃展开形态来进行。当镰刀的尖端打中敌人的时候攻击伤害就会翻倍，不过如何把握好距离就得看玩家自己的适应速度了。因为攻击范围最广，而且容易攻击复数的敌人，所以在同时对战多个荒神的时候比较能派上用场，而且由于多段攻击，所以 OP 的积攒速度也很快，对于使用雷射枪的玩家来说是一个不错的选择。不过由于攻击基本是在地面上进行，所以面对拉神或者沙利叶这类浮空的敌人就不太好对付。

### 咬刃展开形态

操作：R1 键 + □键

消费 20 点 ST 来进入咬刃展开形态，之后需要一直使用圆斩牙来维持这个状态。

### 圆斩牙

操作：咬刃展开形态下按□键

圆斩牙的攻击范围是前方 180°～周身 360°，每次攻击都会消耗 20 点 ST，在接上纵断牙之前能够一直进行连段。

### 纵断牙、劈裂牙

操作：圆斩牙发动时按下△键 / 纵断牙发动时按下 R1 键 + □键

纵断牙是向角色正前方发动的长距离从上到下的劈斩攻击，消费 10 点 ST，在攻击结束时马上接上劈裂牙就能把刀刃从远处收回来，同时对敌人造成攻击伤害，消费 15 点 ST。

## ●解放艺技一览

### 地上

冥府邀请：地上□键攻击，命中弱点部位威力提升。
种族灭绝之牙：圆斩牙。
（解锁条件：冥府邀请 Lv2）
噬魂者：地上△键攻击，命中荒神时吸收 HP。
（解锁条件：冥府邀请 Lv3）
赎罪轮舞：地上□键攻击第四段，消耗 ST，OP 吸收率提升。
（解锁条件：噬魂者 Lv2）
地狱猛攻：圆斩牙。
（解锁条件：种族灭绝之牙 Lv2）
梦魇撕裂者：劈裂牙。　（解锁条件：种族灭绝之牙 Lv2）
天堂或地狱：劈裂牙。　（解锁条件：梦魇撕裂者 Lv2）

### 空中

反乌托邦：空中△键攻击，命中弱点部位威力提升。
（解锁条件：冥府邀请 Lv2）
狂热镰：空中□键攻击第四段，命中弱点部位威力提升。
（解锁条件：反乌托邦 Lv2）
三重旋转：空中△键攻击，OP 吸收率提升。
（解锁条件：狂热镰 Lv2）

### 垫步

血滴牙：垫步△键攻击，命中荒神时吸收 HP。
（解锁条件：冥府邀请 Lv2）
死神：垫步□键攻击。
（解锁条件：血滴牙 Lv2）
地狱之门：垫步□键攻击，命中弱点部位威力提升。
（解锁条件：死神 Lv2）

## 噬咬双刃



物理属性：切断＞贯通

噬咬双刃是攻击范围最小、速度最快的近战神机，能够在二刀流形态和薙刃形态之间进行切换。和短剑一样，对 ST 的管理有一些要求。

### 刃形态

操作：R1 键 + □键

在二刀流形态里按下 R1 键 + □键就能变形成薙刃形态，在该形态里玩家无法进行防御和回复 ST，但是相对的能够进行更强力的攻击输出。薙刃形态下命中敌人 20 次后就会进一步变成“长薙刃形态”，在该形态下攻击力和范围会变成薙刃形态的 1.2 倍。

能够在使用二刀流形态进行连段时切换到薙刃形态，也能在薙刃形态进行连段时切换到二刀流形态。

### 空中螺旋

操作：薙刃形态时按下 R1 键 + △键

从地上跳起来对正前方地面进行强力敲击。

**●解放艺技一览**

### 地上

飞舞匕首：地上□键攻击，命中弱点部位威力提升。
圆闪圆舞：薙刃状态地上□键攻击，OP 吸收率提升。
（解锁条件：飞舞匕首 Lv2）
宇宙霹雳：空中螺旋。
（解锁条件：飞舞匕首 Lv3）
雨刺：地上△键攻击。
（解锁条件：飞舞匕首 Lv3）
混乱驱动：薙刃状态地上△键攻击。
（解锁条件：圆闪圆舞 Lv2）
瞬光刹：地上△键攻击第五段。
（解锁条件：雨刺 Lv2）
直上云霄：空中螺旋。
（解锁条件：宇宙霹雳 Lv2）

### 空中

潜入深蓝：空中△键攻击。
（解锁条件：飞舞匕首 Lv2）
百花狂乱：薙刃状态空中□键攻击。
（解锁条件：潜入深蓝 Lv2）
北十字：空中□键攻击第三段，命中弱点部位威力提升。
（解锁条件：潜入深蓝 Lv2）
幻痛：薙刃状态空中△键攻击。
（解锁条件：百花狂乱 Lv2）

### 垫步

双刃冲破：垫步△键攻击，当荒神倒地时威力提升。
（解锁条件：飞舞匕首 Lv2）
推进加载：薙刃状态垫步△键攻击。
（解锁条件：双刃冲破 Lv2）
纯洁之刃：垫步□键攻击。
（解锁条件：双刃冲破 Lv2）
安赫尔瀑布：薙刃状态垫步△键攻击，命中弱点部位威力提升。
（解锁条件：推进加载 Lv2）

## 沉重圆月



物理属性：切断＞＞破碎

在宣传阶段和发售后游戏制作监督的玩家调查里最有人气的近战神机，和其他神机相比最大的特点就是所有攻击行动都不会消耗 ST 或者 OP。在地上能进行 4 次连段。攻击范围和比短剑更大一些。

沉重圆月也是本作双物理属性神机里惟一一个属性值相差较大的武器，普通的□键和△键攻击下切断伤害输出是破碎伤害输出的将近 5 倍，不过在进入“斧月展开形态”使用暴风圆月和圆月垂落时两者的数值几乎相同，使用落月的时候则是破碎伤害高于切断伤害。

沉重圆月还有一个特点就是 OP 剩余量越多，“斧月展开形态”下的攻击力越高，雷射枪的神谕储备也计算在内，当 OP 储备为 100 的时候攻击伤害就会变成 1.075 倍，当 OP 储备为 150 的时候就会变成 1.15 倍。所以在使用沉重圆月的时候最推荐的枪类武器还是雷射枪。

### 震怒重月

操作：长按□键

沉重圆月变形成带锯齿斧子的形状进行蓄力，蓄力完成后锯齿就会对正前方进行一段时间的攻击，这时候连按□键的话就会延长攻击时间。如果攻击没有命中敌人的话就会马上恢复成圆刀的状态。

### 重月风暴

操作：R1 键 + □键

变形成带锯齿斧状态对正前方的对象进行攻击，连按□键可以一边进行小幅度前进一边持续进行攻击，由于不会消耗 OP 和 ST，所以可以一直连段下去，配合解放艺技的话可以造成很可观的伤害。在正常状态下进行□键和△键的连段时也能接上暴风圆月。

惟一的缺点就是 OP 回复量很少，考虑到沉重圆月的特性，最好是把 OP 攒够一定量之后再使用暴风圆月进行输出。

### 重月猛砍

操作：在暴风圆月发动期间按下△键

在暴风圆月攻击里进行正前方从上到下的劈砍攻击，适合用来当做终结技使用。

### ●解放艺技一览

#### 地上

大屠杀之月：地上□键攻击，命中弱点部位威力提升。
月昂岚：重月风暴。
（解锁条件：大屠杀之月 Lv2）
刚斧轰连击：重月猛砍。
（解锁条件：月昂岚 Lv2）
有明月夜：震怒重月，可蓄力三段。
（解锁条件：月昂岚 Lv2）
苟超风月：重月风暴
（解锁条件：月昂岚 Lv3）
告终之斧：震怒重月。
（解锁条件：有明月夜 Lv2）
致命灾难：地上△键攻击第四段。
（解锁条件：大屠杀之月 Lv3）

#### 空中

十六夜：空中□键攻击，命中弱点部位威力提升。
（解锁条件：大屠杀之月 Lv2）
疯狂武力：空中□键攻击第三段。
（解锁条件：十六夜 Lv2）
落月：空中△键攻击，当荒神倒地时威力提升。
（解锁条件：十六夜 Lv2）
宵暗之月：空中△键攻击。
（解锁条件：落月 Lv2）

#### 垫步

超级重月：垫步□键攻击，命中弱点部位威力提升。
（解锁条件：大屠杀之月 Lv2）
暴风雨：垫步△键攻击。
（解锁条件：超级重月 Lv2）
斩切舞：垫步□键攻击，命中弱点部位威力提升。
（解锁条件：超级重月 Lv2）
月下美刃：垫步□键攻击，当荒神倒地时威力提升。
（解锁条件：暴风雨 Lv2）

## 远程射击

### 冲锋枪



冲锋枪最大的特色便是它在使用连射子弹的时候能够一边射击一边回复少量的 OP，让射击次数得到提高。玩家还能够一边移动一边射击。

冲锋枪所使用的弹种基本为连射弹和距离较长的弹丸。

### 后退射击

操作：R1 键 + ○键

在攻击的时候迅速向后进行垫步，垫步距离是通常垫步的 2 倍左右，而且不会消耗 ST。

### 狙击枪



狙击枪是惟一一个在瞄准模式里无法锁定敌人的远程神机，所用弹种基本为贯通属性（部分子弹有少量破碎属性伤害）。

### 狙击手视域

操作：瞄准模式中长按 L1 键

其他远程神机在瞄准模式下再按 1 次 L1 键就会锁定敌人，而狙击枪则是会变成狙击手视域。紧接着按下○键的话能够把镜头拉得更近，更轻易地瞄准敌人的部位。使用狙击手视域命中敌人的弱点部位时所造成的伤害会变成基础数值的 1.2 倍。

### 匿踪力场

操作：没被敌人察觉时按下 R1 键 + ○键

在没有被敌人发现的时候，发动匿踪力场来让敌人通过视觉、听觉进行索敌时不会发现玩家的所在地。在战斗时在使用闪光弹、荒神倒地等状态下也可以使用。

进行射击、捡取素材、被敌人攻击（包括大型敌人移动时造成的撞击伤害）、解除枪形态时会自动解除匿踪力场。而且无法使用道具或者发动荒神的信号。

## 散弹枪



散弹枪的攻击范围是所有远程武器里最短的，变异镰的攻击范围都比它更远。散弹枪所用弹种为散弹和距离极短的弹丸，散弹的攻击属性以数据相近的破碎和贯通为主。虽然射程短，但是攻击火力较大，距离敌人越近，攻击力就越高。

### 猛冲火力

操作：R1 键 + ◯键

猛冲火力的作用和冲锋枪的后退射击相反，后退射击是朝着后方进行快速后退，猛冲火力是朝着玩家面朝的方向或者锁定的方向进行快速冲刺。由于散弹枪的子弹都是近距离攻击，所以猛冲火力的主要作用就是逼近目标，将对方拉近至自己的射程范围内。

## 雷射枪



本作取消了轰击枪，取而代之的就是雷射枪。雷射枪能够使用的弹种是照射弹和放射弹，放射弹的射程和散弹枪的散弹差不多，物理属性为破碎，而本作新登场的照射弹则是贯通属性，其最大的特点就是在照射敌人的时候会提升伤害，最多可以提升 2 次，之后只要 OP 还有剩余就能一直对其进行照射。

### 神谕储备

操作：R1 键 + ◯键

轰击枪的神谕储备转移到了雷射枪身上，无论是照射弹还是放射弹的 OP 消耗都很剧烈，因此需要神谕储备功能来把已经攒满的 OP 给储存起来，本作里神谕储备最多可以储存 2 个阶段，加上玩家自身的 OP 槽，差不多能攒 3 个阶段的 OP 来供雷射枪使用。

# 任务行动

## 收集素材

在任务里调查地上的回收点就能获得回收素材，打倒荒神之后捕食荒神的尸体能够一次获得 3 个荒神素材。通过安装技能可以增加获得的素材数量。

## 结合崩坏



对中大型荒神的一些部位使用特定物理属性的攻击的话就会造成结合崩坏，也就是一般共斗游戏里常说的“部位破坏”。之后继续攻击被破坏的部位，能够造成的伤害就比结合崩坏前的伤害更大。

成功造成结合崩坏之后在完成任务后的结算里还能获得额外的追加报酬。

## 作战指示

按下触控板后按△键就能切换到作战指示菜单，利用 L1 键和 R1 键能够左右选择项目，按下□键就能发布作战指令。

### 狭域信号

对身边的 NPC 队友下达的指示。

| 作战 | 内容 |
|---|---|
| 集合 | 让 NPC 队友集合到自己身边 |
| 索敌突袭 | 让 NPC 队友在地图四散开来寻找敌人，发现敌人后展开攻击 |
| 散开待命 | 让 NPC 队友从当前地点撤退，待在远处待机一段时间 |
| 现场待命 | 让 NPC 队友在原地待机 |
| 左摇杆 | 移动 / 选择项目 |
| 右摇杆 | 调整镜头 |
| 方向键↑ | 镜头拉远 |
| 方向键↓ | 镜头拉近 |
| 方向键← | 枪形态特殊动作 |
| 按下触控板 | 打开道具栏 |
| OPTIONS | 打开菜单 |

### 广域信号

对全地图里的 NPC 队友下达的指示。

| 作战 | 内容 |
|---|---|
| 全体集合 | 让地图上的 NPC 队友集合到自己身边 |

资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 深度特攻 WALKTHROUGH

**作战（对象）**

针对荒神来进行作战指示。

| 作战 | 内容 |
|---|---|
| 集中 | 让 NPC 队友攻击玩家正在攻击中的荒神 |
| 分散 | 让 NPC 队友攻击玩家没有攻击的荒神 |
| 自由 | 让 NPC 队友自由选择攻击对象 |

**作战（倾向）**

针对 NPC 队友的行动倾向进行作战指示。

| 作战 | 内容 |
|---|---|
| 一般 | NPC 队友进入等待玩家做出行动后再开始迎战的状态（默认状态） |
| 好战 | NPC 队友进入积极战斗的状态，面对正在休息的荒神也会积极展开进攻 |

# 流程攻略

## 位阶 1



游戏开场剧情过后玩家才能创建自己的角色。

游戏正式开始后可以在终端机进行基础的装备工作，然后去显示器触发主线任务。

**● Mission：管理运用规定 D1**

**锁定队员：尤格**

任务内容为新手教程，教程后期会出现小型种的巨斧袭击者，击败 3 只巨斧袭击者就能完成任务。

和泽克对话。

**● Mission：【修订完成】动作测试指导**

**锁定队员：泽克**

任务内容依然是新手教程，内容为依次击败 2 只小型种的地雷蜘蛛。需要注意的是地雷蜘蛛死亡时经过 3 秒左右就会进行自爆。

解锁“强化 / 合成”系统。
和泽克以及尤格对话。

**● Mission：管理运用规定 D7**

**锁定队员：尤格**

关于捕食和解放艺技的新手教程。击败 2 只巨斧袭击者就能完成任务。

解锁“解放艺技”系统。
和像监察官的男子对话，然后和尤格对话解锁“缔约”系统。

**● Mission：【通知】缔约许可**

**锁定队员：尤格**

关于缔约系统的新手教程。击败 3 只地雷蜘蛛完成任务。

依次和尤格、翔对话。

**● Mission：【调查】故障的原因**

**锁定队员：泽克**

讨伐 2 只接合体和 2 只地虫女。

和尤格对话。

**● Mission：【秘】关于浓度上升**



**锁定队员：尤格、泽克**

解决地图上的 4 只小型种之后触发剧情，剧情后就要和巴尔巴托斯对战，这是本作里第一次对战中型种。

巴尔巴托斯的弱点属性是雷，可进行结合崩坏的部位为头部、钻头和尾巴。

当它举起钻头进行蓄力的时候下一步就要钻入地下，之后会有 2 种行动模式，一种是在我方某一队员正下方钻出来，另一种是钻出来的瞬间马上又钻入地下，重复 2 次后才会回到地面上。

在地面上的攻击为前方范围的攻击，当它把钻头伸入地里的时候会发动周身范围的地震攻击，除此之外还会对正前方发动冷气冲击波。

基本上绕到它的后方进行攻击就行了，当它举起钻头的时候就马上防御，因为巴尔巴托斯钻入地下的时候也会对它身边造成伤害判定。



# 位阶 2

解锁“安装技能”系统。
和尤格对话。
乘坐电梯前往舰桥，和艾美对话触发剧情后再去和尤格对话。
再和艾美对话一次接任务，然后调查旁边的感应雷达出击。

**● Mission：修订统合运用程序**

**锁定队员：尤格、泽克**

讨伐 6 只巨斧袭击者堕天。

解锁“编辑子弹”系统。
前往研究室区域和克莱儿对话。
前往舰桥和尤格对话。

**● Mission：清理近邻 1**

**锁定队员：尤格、泽克、克莱儿**

讨伐 4 只鬼面巨尾。

**● Mission：清理近邻 2**

**锁定队员：尤格、泽克、克莱儿**

讨伐对象是 4 只凶惧尖兵和本作的新中型种尼曼。在本作里凶惧尖兵新追加了钻地后对我方成员进行突袭的攻击，不过攻击前的动作比较明显所以不太能构成伤害。将 4 只小型种都干掉后尼曼就会登场。

尼曼的弱点属性为冰和神，可进行结合崩坏的部位为头部的翅膀、双腕、双足。

尼曼的会经常进行直线冲刺攻击，攻击后的硬直比较大，可以趁这个时候对它进行输出。在和它打近距离战的时候要小心它的吼叫攻击，被尼曼的吼叫攻击打中的话会陷入异常状态。

当它跳起来之后会对正前方的地面发射羽毛攻击，同时会向后跳，算准距离使用展盾突进或者垫步向前冲就能躲过。

将它头部的翅膀进行结合崩坏的话能够让它的突进速度下降。

前往研究室区域和克莱儿对话。
前往舰桥和依尔达对话。

**● Mission：【替换】调查救难讯号**

**锁定队员：尤格、泽克、克莱儿**

讨伐 3 只地萤女和 4 只巨斧袭击者。



**● Mission：变更路线**

**锁定队员：尤格、泽克、克莱儿**

讨伐乌戈瓦萨拉和 2 只地雷蜘蛛。一开始有 2 只地雷蜘蛛，将它们干掉后乌戈瓦萨拉就会出现，之后又会刷出 2 只地雷蜘蛛。

中型种乌戈瓦萨拉的弱点属性是火与冰，可进行结合崩坏的部位为头部、背上的涡轮和尾巴。

乌戈瓦萨拉需要注意的攻击就是它蓄力后在周身范围内放出的电流，有时候还会锁定我方成员的位置施放雷柱攻击。物理攻击则是以甩尾和正前方冲刺，在冲刺前它会后退一段距离，然后跳起来向前方进行冲刺，动作结束时头会转到正面来。

和齐斯对话，解锁“扳机加速”系统。

**● Mission：【替换】技术检测实验**

**锁定队员：露露**

讨伐 2 只接合体、2 只地萤女和巴尔巴托斯。
把 4 只小型种干掉之后巴尔巴托斯就会出现。
任务结束后露露正式入队。

**● Mission：确保航路安全**

讨伐对象为沙利叶。同时出现的还有 2 只地雷蜘蛛堕天种。

沙利叶的弱点属性是火、冰和雷，可进行结合崩坏的部位为头部、裙子和腿部。

由于基本处于浮空状态，所以用强或者空中解放艺技来对付会比较方便，活性化之后头部和脚部的弱点就会突出，无论是近战还是远战都很有利。

沙利叶的难点在于它会在场上设置两秒后定向发射的光束。还会在周身展开有伤害判定的防护壁（分为长时间固定范围和短时间范围不断扩大两种），不过防护壁的攻击判定只有一次，看准时机进行防御后就能抵挡伤害，之后可以趁着沙利叶的硬直时间来直接凑近沙利叶对其进行攻击。除此之外还会使用面向地面的左右来回冲刺。

**● Mission：【重要】紧急回避通知**

讨伐对象为剑栏之矛。同时出现的还有 2 只巨斧袭击者。

剑栏之矛的弱点属性是冰和雷，可进行结合崩坏的部位为盾牌、前腿和尾巴。

它的攻击主要以周身范围和锁定攻击为主。周身范围的攻击包括举盾后马上解除动作，然后用尾巴的尖刺对周围 360°依次进行攻击，回避方法是躲到它的身体下面。除此之外还有举盾 2 秒后的甩尾攻击，这一招可以靠进入神机解放状态后的二段跳来躲过，或者是直接进行防御。锁定攻击为保持举盾的姿势发射的尖刺，不过由于不带追尾效果，所以可以用垫步躲过。

和很多大型荒神一样，剑栏之矛也会使用冲刺或者跳跃来对我方成员造成伤害，冲刺时会一直举着盾，而跳跃则是会移动到向正前方。

和芬、克莱儿、尤格、艾美、里卡多对话。
前往居住区域的女性乘组员室和露露对话，在职务室和依尔达对话。
前往研究室区域和齐斯、泽克对话，进入医务室。



资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

**● Mission：通知重新设计路线**

讨伐 4 只巨斧袭击者堕天和 4 只鬼面巨尾。

**● Mission：通知回归一般航路**



**锁定队员：** 尤格、克莱儿、芬（芬在开场剧情后自动入队）

拉神将是玩家在任务里遇到的第一个灰域种荒神，弱点属性为冰，可进行结合崩坏的部位为头、双手和身体下半部的焰热炉。

通常状态下拉神能够利用手上的两个火球来进行远距离攻击，由于处于浮空状态，所以攻击更多的是以空中解放艺技或者枪击为主。如果能把它下半身的焰热炉破坏掉的话就能让它的攻击力下降。

灰域种荒神最大的特征就是它们能通过捕食进入解放状态。拉神在使用捕食行动前会瞬移来到玩家队伍后方，让两个火球变成捕食口锁定我方的 2 个成员进行冲刺，可以利用墙壁、地形或者垫步来躲掉，如果躲不掉的话可以考虑使用精准格挡来取消对方的捕食行动（如果精准格挡失败变成普通的防御的话还是会被它捕食）。进入解放状态后它的动作会变得更快，而且还会使用周身大范围的“核爆”，在“核爆”前会有 3～4 秒的蓄力时间，趁着这个时间逃出它的攻击范围就能躲过。





# 位阶 3



解锁“BA 效果”系统。
和依尔达对话。

**● Mission：航路上的荒神反应**

讨伐对象为伐折罗、2 只巨斧袭击者和 2 只鬼面巨尾。干掉 4 只小型荒神后伐折罗就会出现。

伐折罗的弱点属性是火、冰和神，可进行结合崩坏的部位为头、前爪和尾巴。

熟悉的初代作封面怪，攻击的特效在本作里也变得更加华丽了。伐折罗比较有威胁的攻击就是它的雷击。伐折罗的雷击分为 3 种攻击方式：正前方蓄力 5 个雷球，蓄力 3 秒后向前方发射（不带锁定效果）；向后挑的同时在空中向前方发射雷球轰炸；身上开始闪烁雷电，1 秒后发动周身范围的雷击。其中最好对付的就是蓄力的雷球，在它蓄力的时候可以绕到它身侧或者身后进行攻击。

伐折罗的物理攻击基本为跳跃后的砸地攻击，偶尔会使用爪子向前抓人。

前往居住区域的执务室，出门后和尤格对话。
芬正式入队。

**● Mission：关于扫荡义务**

讨伐对象为羽羽斩和 4 只地雷蜘蛛。干掉 4 只小型荒神后羽羽斩就会出现。

羽羽斩的弱点属性是火，可进行结合崩坏的部位为头部、双剑和下半身的车轮子。

如果玩过试玩版的话也许会对羽羽斩掉以轻心，但是在正式版里羽羽斩的讨伐难度并不亚于大型荒神，在 1.20 版本之前其机动性之强堪称《GE3》之最。

羽羽斩最棘手的一招便是斩击后高跳并向下攻击造成雷电冲击波，一旦看到它带着缠绕着雷电的武器跳起来之后就马上进行防御。除此之外还会进行蓄力，然后对正前方进行冲刺攻击。它活性化之后会朝着正前方以扇形范围进行蓄力，在蓄力范围内就算使用防御也无法挡住它造成的伤害，所以只能移动到它身后或者是在前方时逃开扇形的攻击范围。

它的锁定攻击是本作最棘手的多段攻击，如果装甲的防御力不够高的话，在被它锁定的时候只能利用地形的高低差躲在墙后面或者是周围的荒神尸体后面来防御它的锁定射击。

在研究室区域和尤格对话。

**● Mission：要求参加支援巡视**

讨伐对象为蚩尤。地图里还有 4 只巨斧袭击者。

资讯汇聚
聚焦国行
特别企划
奖杯珍藏
深度特攻 WALKTHROUGH

蚩尤的弱点属性是火和冰，可进行结合崩坏的部位为头部、双腕羽和身体。

蚩尤的攻击基本以火球和近战为主，除了这两类之外还有周身范围的火焰冲击波攻击。蚩尤的近战攻击花样比较多，有手刀、三连回旋踢（用《传说》的招式来比喻的话就是“飞燕连脚”）、周身范围机关枪攻击，还会朝着玩家进行直线低空飞行，被撞到的话也会造成很客观的伤害。火球攻击则是有正前方连射和正前方大火球两种。

最好的应对方法就是使用破碎属性的武器去攻击它的身体造成结合崩坏，之后就好打很多了，攻击弱点的话就瞄准它的头部和手掌是最好的。

解锁“神机解放控制单元”系统。
和尤格、芬、里卡多对话，里卡多作为同伴角色参战。

### Mission：排除荒神

讨伐对象为崇像和 3 只凶惧尖兵。干掉 3 只小型荒神后崇像就会出现。

崇像的弱点属性是神，可进行结合崩坏的部位为命核、头部和装甲。

崇像的最大特点在于它能在攻击形态和防御形态之间切换。在防御形态里，玩家的射击攻击不会对它造成伤害，这时候只能依靠近战来输出伤害，顺便积攒 OP。防御形态下的崇像并不是不会进行攻击，它一般会使用下落攻击或者周身冒红光的冲击波，在这个状态下最好是使用空中攻击来进行连段，这样就能避免在地上受到伤害。当它切换到攻击形态时会使用冲刺攻击和向上浮空造成的光线照射，不过在这一形态下它对射击的防御力极低，对其进行射击的话能够一口气造成极大的伤害。当对崇像造成结合崩坏时，被破坏的部位受到的近战攻击伤害就会增加。

和芬对话，各个选项选一次。

### Mission：关于反应增加中

锁定队员：芬

讨伐对象为尼曼堕天种和 4 只地雷蜘蛛。开局只有 4 只地雷蜘蛛，将它们都干掉后过了 30 秒，尼曼堕天种就会登场了。

尼曼堕天种的攻击方式和尼曼相差无几，弱点属性为雷和神，可进行结合崩坏的部位为头部的翅膀、双腕、双足。

对它的双足造成结合崩坏的话能够大幅度减少它的跳跃攻击威力。

和芬对话，各个选项选一次。
前往研究室区域和尤格对话。




### Mission：维持航行状态

讨伐对象为沙利叶，攻略方法见上文。

前往居住区域和克莱儿对话，进入职务室和依尔达对话。

### Mission：往阿贝罗特领海

讨伐对象为 2 只凶惧尖兵、3 只接合体和 3 只地雷蜘蛛。

### Mission：重建航路

讨伐对象为巴尔巴托斯堕天种，开局时有 4 只接合体。

巴尔巴托斯堕天种的弱点属性是冰，可进行结合崩坏的部位为头部、钻头和尾巴。

攻略方法可以参照上文巴尔巴托斯的部分，它的攻击有一个特点就是，在钻地的时候会在周围形成岩浆，岩浆具有 1 次攻击判定，而且伤害很高，所以看到巴尔巴托斯堕天种准备钻地的时候就不要恋战，立刻垫步来回避或者是举起盾进行防御。

### Mission：东侧回游分流道汇流

双轮战车的弱点属性是冰和神，可进行结合崩坏的部位为头部的排热器官、胸前的装甲和两翼的导弹发射口。

双轮战车主要依靠导弹来进行攻击，两侧导弹发射口发射的导弹既有在地上定时爆炸的炸弹，也有马上落地的导弹，除此之外还会锁定我方成员来发射导弹。胸前的装甲也能发射导弹，胸前装甲的导弹威力比导弹发射口发射出来的威力更大，不过这时候胸前装甲就处于无防备的状态可以凑近它的胸口进行攻击。

物理攻击主要靠前跳、后跳、突进和超高跳跃等几种，每次进行完物理攻击的同时都会从两侧发射导弹。当它周身冒烟的时候，过 2 ～ 3 秒就会在周身范围形成火焰冲击，有 1 次攻击判定，活性化之后在形成火焰冲击的同时还会从胸前的装甲发射导弹。

### Mission：阿贝罗特北上

讨伐对象为葛波洛·葛波洛和尼曼堕天种。首先出现的是葛波洛·葛波洛，干掉葛波洛·葛波洛之后尼曼堕天种就会出现。

葛波洛·葛波洛的弱点属性为火和雷，可进行结合崩坏的部位为牙、身体和头顶上的背脊。

“《噬神者》系列”里除了恶搞的“黄金葛波洛·葛波洛”之外正常中型种里实力最弱的荒神，由于两侧的鱼翅弱点属性是切断，大部分武器都能对其造成最高伤害。

主要攻击手段是撞击和水泡。撞击分为正前方撞击、正前方撞击后左右来回移动撞击和周身范围撞击。水泡分为正前方三方向水泡和锁定的水泡三连击。除此之外还会使用范围类的沼泽技能来给我方成员附加异常状态。

解锁“重建技能”系统。



**● Mission：【灰域种】紧急战斗委托**

讨伐对象为努亚达。途中有 4 只地萤女。

努亚达的弱点属性为火和神，可进行结合崩坏的部位为左腕、背后的光环和双足。

努亚达是灰域种荒神，通常状态下的攻击强度不大，需要注意的攻击是当它在原地进行蓄力时过了 3～4 秒后周身范围隆起的岩石攻击。

它的捕食行动为用右腕进行三次跳跃攻击后周身范围再来一次 360°的捕食攻击。进入解放状态后的攻击力大增，不过这时候它的整个右腕就会成为一个巨大的靶子，使用远程攻击来对它的右腕进行输出的话就能造成很大的伤害。

对它背后的光环进行结合崩坏的话它的攻击力就会大幅度下降。



# 位阶 4

前往居住区域的女性乘组员室和克莱儿、露露对话。
前往研究室区域和泽克、齐斯对话。
回到舰桥和尤格等人对话，然后再和尤格对话 1 次。

**● Mission：【秘密】BD 作战**

**锁定队员：**泽克、露露（剧情模式只能三人参战）。

该任务为二连战的生存任务。
第一战的讨伐对象为崇像，途中有 3 只地雷蜘蛛。
第二战的讨伐对象为尼曼，途中有 3 只巨斧袭击者。

前往研究室区域和克莱儿对话。

**● Mission：BD 作战回收【补记】**

**锁定队员：**泽克、露露、克莱儿

讨伐对象为巴尔蒙克。

弱点属性为火，可进行结合崩坏的部位为喷射器、前脚和后脚。

巴尔蒙克在灰域种里是机动性最强的荒神，它主要使用雷属性的攻击，而且体型较小，在近战时需要把控好攻击节奏，贪刀的话容易得不偿失。属性攻击主要靠雷球，巴尔蒙克的雷球比伐折罗要快很多，需要注意闪躲。

不过巴尔蒙克的捕食行动是所有灰域种荒神里最好躲的，它开始捕食前会进行 5 秒的蓄力，捕食的时候会显示移动的轨道，只要按照它的移动轨道不断朝着它后方移动，就不用担心会被捕食。

对它的喷射器造成结合崩坏能够降低它的机动性。

在剧情模式下不会战斗到最后，将其体力削减三分之二后就会触发剧情，之后自动结束战斗。

**● Mission：关于灰域种会战的特例**

讨伐对象为巴尔蒙克，地图里有 3 只巨斧袭击者。攻略方法参考上文。



前往大厅和艾因对话触发剧情。

**● Mission：维护信标**

讨伐对象为剑栏之矛，地图里有 2 只地雷蜘蛛和 2 只地萤女。

和尤格对话。

**● Mission：预先演习通知**

讨伐对象为羽羽斩堕天种。开战 2 分钟后地图里会出现 3 只接合体。

羽羽斩堕天种弱点属性为神，可进行结合崩坏的部位为头部、双剑和下半身的车轮子。

羽羽斩堕天种的攻略方法和羽羽斩大致相同，堕天种有时候会在周身配置浮游的剑阵，剑阵可以靠近战神机或者枪击来清除掉。活性化之后攻击力会大幅度提升，攻略难度更大，需要多加注意。

和艾美对话，然后前往居住区域的职务室。



**● Mission：调查反抗势力**

讨伐对象为卡利古拉和 3 只地雷蜘蛛堕天种，干掉小型荒神后卡利古拉就会出现。

卡利古拉的弱点属性为火和雷，可进行结合崩坏的部位为头、左腕、右腕和背后的喷射器。

卡利古拉是机动性极强的大型荒神，在高速移动的同时会用手臂的刀刃来攻击周围的敌人。背后的喷射器能让它浮在半空中，然后朝正前方的斜下方进行强力的撞击。除了极快的物理攻击之外还会使用冰属性的攻击手段，例如向正前方喷射冰柱等等，在喷射冰柱的时候它的周身范围没有任何防备，可以趁这个时候对其进行攻击。

把喷射器进行结合崩坏后就能让其攻击力大幅度降低。

**Mission：探索调查周边灰域**

讨伐对象为崇像堕天种。地图里有 4 只地茧女。

崇像堕天种的弱点属性为火，可进行结合崩坏的部位为命核、头部和装甲。

攻略方法和崇像一样，基本上也是用满 OP 的雷射枪一直射击之后就差不多能打完了。

**Mission：【替换】确认周边安全**

讨伐对象为尼曼和拉神。

一开始地图上有尼曼和 4 只巨斧袭击者，开始任务 3 分钟后拉神就会来到地图里，入侵地点在初始位置北边的长廊里，为了避免出现被围攻的情况，在对付尼曼的时候就要做到速战速决。

**Mission：关于 VIP 专用航路**

讨伐对象为巴尔巴托斯和葛波洛·葛波洛。地图上还有 3 只地雷蜘蛛堕天种。

一开始地图上只有巴尔巴托斯和 3 只小型荒神，葛波洛·葛波洛会在任务开始 2 分钟后出现。如果在 2 分钟之内就把巴尔巴托斯干掉了的话，葛波洛·葛波洛会马上登场。

**Mission：再往阿贝罗特领海**

讨伐对象为汉尼拔，地图里还有 2 只地雷蜘蛛。

汉尼拔的弱点属性为冰和雷，可进行结合崩坏的部位为头、笼手和背部的逆鳞。

高机动性的行动依然是汉尼拔的最大特点，通常状态下的攻击方式和卡利古拉类似，当进入活性化状态后双手就会出现炎剑，会边移动边进行乱舞。

对头和笼手进行结合崩坏后能让它的防御力下降，但是破坏逆鳞的话会让它进入攻击伤害更高的状态。

**Mission：返回片刻后**

讨伐对象为羽羽斩堕天种，地图里还有 2 只地雷蜘蛛。



# 位阶 5

**Mission：作战准备通知**

讨伐对象为 2 只尼曼堕天种，地图里还有 2 只地雷蜘蛛堕天种。

尼曼的听力比较敏锐，为了避免被围攻，建议速战速决。

**Mission：作战准备即将完成**

讨伐对象为羽羽斩堕天种，地图里有 2 只接合体和 2 只鬼面巨尾。

**Mission：【重要】开始第一阶段**

讨伐对象为巴尔巴托斯堕天种，地图里有 3 只接合体和 1 只地茧女。

**Mission：关于改变移动路线**

讨伐对象为努亚达，战斗开始过了 7 分钟之后地图上会出现巨斧袭击者。

**Mission：【确认】侦测到大型种接近**

讨伐对象为沙利叶和崇像，地图里有 4 只凶惧尖兵。

两个目标对象同时在地图上。

前往研究室区域和露露对话。



**Mission：关于对比反应的结果**

讨伐对象为巴尔蒙克，地图里有 4 只地茧女。

**Mission：即将抵达 α 点**

讨伐对象为巴尔巴托斯和尼曼，地图里有 4 只巨斧袭击者堕天种。

两个目标对象同时在地图上。

**Mission：【确认】队列混乱**

讨伐对象为崇像堕天种，地图里有 4 只鬼面巨尾。

前往居住区域和露露对话。

**Mission：会合地点依旧异常**

讨伐对象为伐折罗和羽羽斩，地图里有 2 只地雷蜘蛛。

两个目标对象同时在地图上。

**Mission：接获救援请求**

锁定队员：露露

讨伐对象为克伦高文和 3 只地雷蜘蛛堕天种。

克伦高文的弱点属性为雷，可进行结合崩坏的部位为头、双腕和后脚。

克伦高文是目前系列作品里机动性最强的封面怪，它的双手能够做出一些大范围的攻击，而且掌心还藏有刀刃，冲刺后会利用掌心的刀刃来实现更大范围的攻击。活性化之后机动性会变得更强。

不过相对的是它的防御力也不高，针对各个部位来进行攻击就能造成很高的伤害。切断属性攻击后脚，破碎属性攻击双腕，贯通属性攻击前脚就行了。

和泽克对话。
前往研究室区域的医务室和露露对话。

● Mission：【重要】进入第三阶段

讨伐对象为蚩尤和拉神。
一开始场上只有蚩尤，任务开始过了 8 分钟后拉神就会登场。

● Mission：界限灰域跋涉作战

锁定队员：尤格、泽克。

该任务为 2 连战的生存任务。

第一战的讨伐对象为马尔杜克，地图上有 2 只地萤女和 4 只鬼面巨尾。。

马尔杜克的弱点属性为冰，可进行结合崩坏的部位为头、前脚和身体。

马尔杜克是本作里惟一登场的感应种，感应种能够使用各种各样的能力对周围的环境产生影响，马尔杜克的能力是将地图上的其他荒神呼唤到正在交战的地点，不过比较幸运的是本作里和马尔杜克在同一张地图里的荒神基本都是小型种。

它本身会使用火属性的攻击，在向前方发射火球的时候周围会出现有攻击判定的岩浆，在使用近身攻击的时候则是会进行一套一边移动一边攻击的连击，在活性化的状态里收尾时前脚还会出现岩浆。在进行高跳后落下来时也会产生火属性的范围攻击。

第二战的讨伐对象为九尾和 4 只巨斧袭击者。

九尾的弱点属性是火和神，可进行结合崩坏的部位为头、胸铠和尾巴。

九尾会发射神属性的火玉来进行攻击，它本身的物理攻击速度也是属于比较快的类型，在活性化的时候还会发射有爆炸性质的火玉，就算用防御来抵挡了也会被火玉消失时的冲击波所波及。



# 位阶 6

● Mission：【确认】请求出击

讨伐对象为双轮战车，地图上有 2 只巨斧袭击者堕天种和 1 只凶惧尖兵。

● Mission：通知交接负责巡哨

讨伐对象为羽羽斩，地图上有 3 只地雷蜘蛛。

● Mission：【替换】中止定期巡哨

讨伐对象为崇像，地图上有 2 只巨斧袭击者和 2 只鬼面巨尾。

前往舰桥。

● Mission：【紧急】离脱当前领域

讨伐对象为巴尔巴托斯和剑栏之矛，地图上有 3 只地雷蜘蛛堕天种。
两个目标对象同时在地图上。

和艾美对话。

● Mission：请求随时就战斗位置

讨伐对象为羽羽斩和金刚。金刚周围会出现 4 只鬼面巨尾。

两个目标对象同时在地图上。

金刚的弱点属性为火和雷，可进行结合崩坏的部位为脸部、背部的管道和尾巴。

金刚整体来说是个行动节奏比较好把握的荒神（当然，你也不会希望同时面对 4 只金刚），它主要通过压缩空气来攻击，方法有直接喷射空气弹和在我方成员所在地点形成旋涡气流形成伤害。近身攻击则主要有站立后向前攻击、站立后周身小范围攻击和站立后的可移动回转攻击。

● Mission：入侵灰域种栖息地区

讨伐对象为巴尔蒙克和伐折罗。地图上有 2 只巨斧袭击者堕天种。
开局后切记一定要优先解决巨斧袭击者堕天种，否则在被两只大型荒神围攻时被巨斧袭击者堕天种的岩浆攻击到的话基本撑不过 5 秒。

● Mission：航行高浓度灰域

该任务为 2 连战的生存任务。
第一战的讨伐对象为沙利叶和巴尔巴托斯堕天种。地图上有 2 只地萤女。
第二站的讨伐对象为克伦高文。地图上有 2 只巨斧袭击者和 2 只接合体。

● Mission：【替换】调查 AGE 反应

讨伐对象为德洛米。地图上有 4 只地雷蜘蛛堕天种。

德洛米的弱点属性为雷，可进行结合崩坏的部位为头、双脚和尾巴。

外形如同三头犬的双足恐龙外形荒神（性质上来说其实比较贴近“隔壁”的丝瓜），行动比较迟缓，但是因为体型很大，所以经常会做出些大范围的攻击行动。还会使用冰属性的攻击。

在捕食的时候会锁定单一一个目标，如果不马上在它活性化后逃往远方的高处的话，在地上就会被它一直追击直到被捕食为止。进入解放状态后攻击力会进一步提升，被封住的另外两个头也会解除封印。

玩家在场地上放置回复球或者回复柱的话它还会把它们误认为休息点，并且朝着回复球或者回复柱的所在地点前进。

和芬对话。

● Mission：关于目的地设定

讨伐对象为 2 只乌戈瓦萨拉和崇像堕天种。
一开始只有 2 只乌戈瓦萨拉在地图上，干掉 1 只乌戈瓦萨拉后崇像堕天种就会出现，优先解决射击防御力弱的崇像堕天种，然后去解决最后一只乌戈瓦萨拉。

● Mission：【重要】指定合流地点

讨伐对象为尼曼和汉尼拔。地图上有 2 只巨斧袭击者堕天种。

前往居住区域的职务室和依尔达对话。

**● Mission：紧急离脱包围网**

讨伐对象为崇像、努亚达和 2 只鬼面巨尾。

优先解决崇像和小型种。

**● Mission：确保潜伏地点**

讨伐对象为尼曼堕天种和 2 只巴尔巴托斯。

一开始地图上只有尼曼堕天种，开始任务过了 5 分钟后第 1 只巴尔巴托斯就会出现，第 2 只巴尔巴托斯会在任务开始过了 8 分钟后出现，如果提前将第 1 只巴尔巴托斯干掉的话，第 2 只就会提前登场。

**● Mission：无线电通讯监听成功**

讨伐对象为卡利古拉和马尔杜克。

两个目标对象同时在地图上，先对付马尔杜克的话卡利古拉会被它吸引过来，所以一开始优先解决开始地点地图右上方的卡利古拉。

和艾美对话。

**● Mission：【紧急】闯入基地**

讨伐对象为崇像堕天种和羽羽斩。地图上有 3 只凶惧尖兵。

一开始地图上只有崇像堕天种和小型荒神，讨伐崇像堕天种或者开始任务过了 6 分钟后羽羽斩就会出现。

和所有人对话一遍后回到舰桥和克莱儿对话。

**● Mission：【紧急】追踪芬**

**锁定队员：克莱儿**

讨伐对象为天父狄阿乌斯。地图上有 4 只接合体。

天父狄阿乌斯的弱点属性为神，可进行结合崩坏的部位为头部、前脚和尾巴。

《GER》的封面怪，本作里的历代荒神行动都是以《GER》为标准，天父也不例外。通常状态下的攻击风格和伐折罗类似。当它的体力见底的时候就会展开骨状的翅膀来进行攻击，而且还会发射大范围高伤害的力场，当它展开翅膀时就要迅速对它进行高伤害输出，一旦变成持久战就会对玩家很不利。

**● Mission：确认芬的踪迹**

**锁定队员：克莱儿**

讨伐对象为阿努比斯。地图上有 2 只巨斧袭击者和 2 只地雷蜘蛛。

阿努比斯的弱点为神，可进行结合崩坏的部位为头部、前脚和后脚。

本作的封面怪，如果有玩过试玩版的话也许对阿努比斯不会有太大的压力。通常状态下的阿努比斯除了高跳下落攻击之外，其他攻击都基本是朝向正前方，只要移动到它的侧面或者背面来攻击就能保证安全。

捕食行动是会进行两段中距离的冲刺，算是所有灰域种里比较容易躲的。进入解放状态后就会站立起来，会使用前爪进行周身范围或者前方 270°的攻击，还会发射从上往下落的光束造成巨大的伤害，这时候弱点的核心在阿努比斯的胸口，在它进入解放状态之后切换到远处神机对它的胸口进行射击就能造成很可观的伤害。

**● Mission：芬就拜托你了**

**锁定队员：克莱儿**

讨伐对象为奥丁。

弱点属性为神，可进行结合崩坏的部位为头部、左脚和右脚。

在战斗时别站在远处，尽量往奥丁的胸口前靠近，只要保持近距离，就不会对除了它的冲刺攻击和地震攻击之外的任何行动有所畏惧。在伤害累积到一定程度后我方全体人员就会进入被捕食的状态，所有人的攻击都无法对奥丁产生效果，这时候要跳到奥丁的脖子以下附近，当看到那里出现缔约的按键提示后进行缔约，触发剧情，之后战场所有人都会进入到神机解放 LV3 的状态，并且不断回复 HP。

将奥丁干掉后就通关了本作的主线。



## 位阶 7

到大厅和艾因对话，艾因加入队伍。

解锁位阶 7 难度的任务和位阶 7 的装备，通关位阶 7 的所有任务可以解锁奖杯“高手的巅峰”。

## 队友角色

### 尤格·潘尼沃特

神机：长剑 / 散弹枪 / 护盾

缔约：未来羁绊

扳机加速：B>> 圣骑士



20 岁，所属于港湾潘尼沃德的 AGE。和主角一起成为 AGE 后一同成长的少年。聪明且有行动力，在伙伴中为领导者的角色，就像是团队中的大哥，非常关心主角和其他伙伴们，一直致力于为同伴们寻找能摆脱当下困境的出路。

**●自带个人特殊能力一览**

| 【尤格】 |
| --- |
| 会和优先 Lv1 |
| 连结解放优先 Lv1 |
| LB 等级限制 Lv3 |

| 【尤格（强化）】 |
| --- |
| 体力 Lv10 |
| 复仇之怒 Lv5 |
| 救济 Lv10 |
| 讨敌（小）Lv10 |

| 【尤格（特殊）】 |
| --- |
| 贪婪 Lv2 |
| 侍奉 Lv5 |

| 【尤格（枪弹）】 |
| --- |
| 普通弹 1 Lv1 |
| 普通弹 2 Lv1 |

## 泽克·潘尼沃特

神机：喷射锤 / 散弹枪 / 塔形盾
缔约：特攻队长剑
扳机加速：G>> 生存者



17 岁，和主角与尤格一样隶属于潘尼沃特的 AGE，平时和两人一起执行任务。在同伴里他的成长环境尤其恶劣，日常作风看起来很差，不过也有会照顾人的一面，只要是打从心底认同的对象就会对对方抱有强烈的同伴意识。有着两个弟弟：齐斯和尼尔，但是尼尔被送往另一个港口，齐斯则和他一起在潘尼沃特生活。

●自带个人特殊能力一览

| 【泽克】 |
| --- |
| 索敌优先 Lv1 |
| 近战者 Lv1 |
| LB 等级限制 Lv3 |
| 【泽克（强化）】 |
| 活力 Lv10 |
| 不屈 Lv3 |
| 友情 Lv5 |

| 【泽克（特殊）】 |
| --- |
| 全力攻击 Lv10 |
| 特技高手 Lv10 |
| 快速蓄力 Lv10 |
| 【泽克（枪弹）】 |
| 普通弹 1 Lv1 |
| 普通弹 2 Lv1 |

## 克莱儿·维多利亚

神机：蓄力矛 / 冲锋枪 / 护盾
缔约：守护骑士之盾
扳机加速：H>> 女武神



18 岁，所属于格莱普尼尔的噬神者，性格认真，有着优等生般的气质，擅长后方支援和治疗。在护送集装箱的任务里遇到了在灰域中进行任务的主角和尤格，此后得知自己所运送的货物其实是芬，在和芬的相处里渐渐对她产生了感情。

●自带个人特殊能力一览

| 【克莱儿】 |
| --- |
| 会合优先 Lv1 |
| 回复优先 Lv1 |
| 准备周到 Lv1 |
| LB 等级限制 Lv3 |
| 【克莱儿（强化）】 |
| 神谕 Lv10 |
| 吸收神谕 Lv10 |
| 精巧 Lv10 |

| 【克莱儿（强化）】 |
| --- |
| 追加 OG 回复柱 Lv2 |
| 【克莱儿（特殊）】 |
| 支援 Lv10 |
| 【克莱儿（枪弹）】 |
| 回复弹 M Lv1 |
| 普通弹 1 Lv1 |
| 普通弹 2 Lv1 |

## 露露·马兰

神机：噬咬双刃 / 狙击枪 / 小圆盾
缔约：飞鸟之舞
扳机加速：A>> 原型机



19 岁，隶属于港湾马兰的 AGE。自幼成为了马兰开发的战斗支援系统“扳机加速”实验对象，能够活用高速战斗来歼灭荒神的身经百战的噬神者，孑然一身。在被马兰舍弃后被依尔达所救，最后成为了克里桑什马姆所属的 AGE。

●自带个人特殊能力一览

| 【露露】 |
| --- |
| 索敌优先 Lv1 |
| LB 等级限制 Lv3 |
| 【露露（强化）】 |
| 音速 Lv10 |
| 猛毒 Lv5 |
| 亲爱 Lv5 |

| 【露露（特殊）】 |
| --- |
| 叶隐 Lv5 |
| 逃亡 Lv5 |
| 消音 Lv5 |
| 奇袭 Lv5 |
| 【露露（枪弹）】 |
| 异常状态弹（毒）Lv1 |
| 普通弹 1 Lv1 |
| 普通弹 2 Lv1 |

## 克莱儿·芬

神机：沉重圆月 / 冲锋枪 / 小圆盾
缔约：治愈之光
扳机加速：A>> 无罪者



被收容在格莱普尼尔货箱里的人型荒神少女，被主角所救，之后将主角视为自己的父母。一开始说话并不流畅，但是学习能力很强。能够抑制灰域种荒神捕食带来的侵蚀效果，而且还能使用神机和缔约。

**●自带个人特殊能力一览**

| 【芬】 |
| --- |
| 会合优先 Lv1 |
| 近战者 Lv1 |
| LB 等级限制 Lv3 |
| 【芬（强化）】 |
| 活力 Lv10 |
| 运动员 Lv10 |

| 【芬（特殊）】 |
| --- |
| 神机解放 Lv10 |
| 全力攻击 Lv10 |
| 特技高手 Lv10 |
| 快速蓄力 Lv10 |
| 【芬（枪弹）】 |
| 普通弹 1 Lv1 |
| 普通弹 2 Lv1 |

## 里卡多·斯福尔扎

神机：变异镰 / 雷射枪 / 塔形盾
缔约：节俭良贴
扳机加速：X>> 神枪手



27 岁，所属于克里桑什马姆的噬神者，主要负责谍报活动、与其他船队的事先交涉和辅助船队的惯例等工作，除此之外还负责船队内的家务活，包括洗衣做饭。

**●自带个人特殊能力一览**

| 【里卡多】 |
| --- |
| 索敌优先 Lv1 |
| 连结解放优先 Lv1 |
| 射手 Lv1 |
| LB 等级限制 Lv3 |
| 【里卡多（强化）】 |
| 神谕 Lv10 |
| 神谕 Lv10 |
| 精巧 Lv10 |

| 【里卡多（强化）】 |
| --- |
| 贪婪 Lv2 |
| 【里卡多（特殊）】 |
| 追击 Lv10 |
| 友情 Lv5 |
| 保身 Lv5 |
| 【里卡多（枪弹）】 |
| 加成雷射（雷）Lv1 |
| 普通弹 2 Lv1 |

## 艾因

神机：大剑 / 塔形盾
缔约：捕食者的本愿
扳机加速：E>> 探险者



港湾“达斯提米勒”的港主，在依尔达的介绍下成为尤格等人首个购买灰域种荒神情报的大主顾。在围绕着大灰暴的骚动结束之后，和“克里桑什马姆”形成合作体制，暂时登上了灰域航行船。从使用不会变形的神机来看，是当前少有的第一世代噬神者，不过不知为什么能够和 AGE 一样在灰域里自由行动。能够使用血之艺技。

**●自带个人特殊能力一览**

| 【艾因】 |
| --- |
| 会和优先 Lv1 |
| 领袖魅力 Lv5 |
| 【艾因（强化）】 |
| 体力 Lv10 |
| 连结解放 Lv10 |

| 【艾因（特殊）】 |
| --- |
| 叱咤激励 Lv10 |
| 道具使用者 Lv10 |
| 安慰剂 Lv10 |
| 追加 OG 回复柱 Lv2 |



## 世界观小贴士·偏食因子

包含在形成荒神的“神谕细胞”中的会导致“偏食”的物质，同时也是能让人体获得高超体能和使用神机能力的重要因子，但是如果噬神者不定期摄取偏食因子的话会被自己的神机捕食。在《GE3》时期主要使用的偏食因子为 P53 和 P73-c。

P53 为第一世代和第二世代噬神者所使用的偏食因子，使用 P53 因子的噬神者对灰域有微量的抗性，但是无法在灰域里进行战斗，只有使用根据对灰域抗性进行调整后的 P53-c 因子后才能够在灰域里活动，克莱儿和里卡多便是例子。《GE》初代作的所有噬神者和《GE2RB》“Blood”以外的噬神者们也都是使用 P53 因子。

P73-c 因子是根据 P73 因子调整成可供活体用的偏食因子，为 AGE 专用的偏食因子。P73 因子是首个尝试接种到人体内的偏食因子，它能够让使用者获得对神谕细胞捕食的强力抗性和惊人的回复力，甚至还能自行生成神谕细胞，无需像 P53 那样定时注射，但是由于本质太过接近荒神的神谕细胞，植入人体后会让人体细胞都变异成神谕细胞。在过去的作品里只有 3 个人注射过 P73 因子，在《GE2RB》结束后活着的 P73 因子携带者就只剩下索玛一人。

# 全扳机加速一览

| 名称 | 达成条件 | 性能（Lv5） | 解锁条件 |
|---|---|---|---|
| A>> 刺客 | 以近身攻击积攒 120 的 OP | 近身攻击速度上升 10%（20 秒） | A>> 战士 Lv2 |
| A>> 配枪者 | 以近身攻击积攒 120 的 OP | 枪身攻击力上升 15%（20 秒） | X>> 配枪者 Lv2 |
| A>> 省 OP 高手 | 以近身攻击积攒 120 的 OP | 所有行动的 OP 消耗量减少 20%（20 秒） | A>> 战士 Lv2 |
| A>> 省 ST 高手 | 达成地上连段终结攻击 5 次 | 所有行动的 ST 消耗量减少 20%（15 秒） | A>> 刺客 Lv2 |
| A>> 幽灵 | 达成地上连段终结攻击 5 次 | 在垫步时产生无敌时间（20 秒） | X>> 复仇者 Lv2 |
| A>> 战士 | 达成地上连段终结攻击 5 次 | 近身武器攻击力上升 15%（15 秒） | - |
| B>> 捕食者 | 成功连结解放 5 次 | 能够通过捕食增加解放等级（10 秒） | H>>LB 攻击者 Lv2 |
| B>> 皇冠 | 成功连结解放 3 次 | 发动伪装费洛蒙效果（25 秒） | H>> 王冠 Lv2 |
| B>> 闪电 | 成功连结解放 5 次 | 捕食速度上升 15%（15 秒） | - |
| E>>LB 暴风雨 | 成功蓄力捕食 1 次 | 能够无限发射连接解放弹（15 秒） | E>>LB 过度 Lv2 |
| E>>LB 过度 | 成功蓄力捕食 1 次 | 连结解放弹命中时，解放 Lv 上升 2 级（15 秒） | E>> 军阀 Lv2 |
| E>> 变种 | 成功捕食结合崩坏部位 6 次 | 近身攻击也能使用荒神特效（15 秒） | E>> 探求者 Lv2 |
| E>> 超载 | 成功蓄力捕食 2 次 | 解放艺技和 BA 效果的攻击力上升 16%（15 秒） | E>> 强化子 Lv2 |
| E>> 粉碎者 | 成功捕食结合崩坏部位 4 次 | 对结合崩坏部位的近身攻击力上升 30%（15 秒） | E>> 军阀 Lv2 |
| E>> 毁灭者 | 成功捕食结合崩坏部位 4 次 | 对结合崩坏部位的射击攻击力上升 30%（15 秒） | E>> 粉碎者 Lv2 |
| E>> 军阀 | 成功捕食 5 次 | 解放艺技的攻击力上升 15%（15 秒） | - |
| E>> 强化子 | 成功捕食 5 次 | BA 效果的攻击力上升 15%（15 秒） | E>> 军阀 Lv2 |
| E>> 探求者 | 成功捕食 5 次 | 荒神特效的攻击力上升 10%（15 秒） | E>> 军阀 Lv2 |
| G>>HP 抢夺者 | 格挡成功 3 次 | 攻击命中时回复 1 点 HP（10 秒） | J>> 刺客 Lv2 |
| G>>HP 医师 | 格挡累计阻挡 100 伤害 | 缓缓回复 2 点 HP（15 秒） | J>> 守护者 Lv2 |
| G>>ST 医师 | 格挡成功 3 次 | ST 回复素体提升 25%（15 秒） | J>> 刺客 Lv2 |
| G>> 全覆装甲骑兵 | 格挡累计阻挡 100 伤害 | 被攻击时不会产生硬直（30 秒） | J>> 守护者 Lv2 |
| G>> 守护者 | 格挡成功 3 次 | 装甲防御力上升 25%（15 秒） | - |
| G>> 演奏者 | 格挡累计阻挡 100 伤害 | 发动挑衅费洛蒙效果（30 秒） | G>> 守护者 Lv2 |
| H>>LB 保护者 | 累计回复同伴 50HP | 给予连结解放弹防御力（小）的效果（15 秒） | H>>LB 攻击者 Lv2 |
| H>>LB 攻击者 | 累计回复同伴 50HP | 给予连结解放弹攻击力（小）的效果（15 秒） | B>> 闪电 Lv2 |
| H>> 丑角 | 成功连结救助 1 次 | 回复弹、OG 回复球、OG 回复柱附加伪装费洛蒙效果（20 秒） | H>> 化学家 Lv2 |
| H>> 化学家 | 成功连结救助 1 次 | 回复弹、OG 回复球、OG 回复柱的回复效果上升 30%（20 秒） | B>> 闪电 Lv2 |
| H>> 炼金术士 | 成功连结救助 1 次 | 回复弹、OG 回复球、OG 回复柱附加防御力（小）效果（20 秒） | H>> 化学家 Lv2 |
| H>> 王冠 | 累计回复同伴 50HP | 发动伪装费洛蒙效果（15 秒） | B>> 闪电 Lv2 |
| J>> 刺客 | 成功精准格挡 2 次 | 近身攻击速度上升 10%（20 秒） | G>> 守护者 Lv2 |
| J>> 守护者 | 成功精准格挡 2 次 | 装甲防御力上升 20%（25 秒） | G>> 守护者 Lv2 |
| J>> 演奏者 | 成功精准格挡 1 次 | 发动挑衅费洛蒙效果（30 秒） | G>> 演奏者 Lv2 |
| O>>OP 掠夺者 | 累积消耗 100 的 OP | 近身攻击命中时 OP 吸收量上升 30%（15 秒） | X>> 省 OP 高手 Lv2 |
| O>>OP 医师 | 累积消耗 100 的 OP | 缓缓回复 3 点 OP（15 秒） | X>> 省 OP 高手 Lv2 |
| X>> 复仇者 | 在交战状态下连续 20 秒无伤 | 近身武器攻击力上升 6%，攻击速度上升 6%（18 秒） | A>> 刺客 Lv2 |
| X>> 狂人 | 在交战状态下连续 20 秒无伤 | 近身攻击一定比例减少荒神防御力（15 秒） | A>> 省 ST 高手 Lv2 |
| X>> 配枪者 | 在交战状态下连续维持枪形态 20 秒 | 枪身攻击力上升 5%（20 秒） | A>> 战士 Lv2 |
| X>> 省 OP 高手 | 在交战状态下连续维持枪形态 20 秒 | 所有行动的 OP 消耗量减少 20%（20 秒） | A>> 省 OP 高手 Lv2 |
| X>> 死神 | 在交战状态下连续维持枪形态 20 秒 | 射击攻击一定比例减少荒神防御力（15 秒） | A>> 配枪者 Lv2 |



# 奖杯

## 奖杯综述

在《噬神者》历代作品里，本作的奖杯难度可以算是最低的，只要保证在跑流程时固定带一个特定的队友，然后在通关后刷出制作位阶 7 神机的素材就行了，倒不如说最后刷素材才是最累人的，因为不少素材的掉率都是只有 3%，而其中很多都是灰域种荒神的素材。

| 奖杯总数 | 32 | 白金 | 1 | 金杯 | 6 | 银杯 | 9 | 铜杯 | 16 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

| | |
|---|---|
| 白金难度 | 3/10 |
| 白金所需时间 | 40小时以上 |
| 在线奖杯 | 无 |
| 有无可能错过的奖杯 | 无 |
| 奖杯BUG或事故 | 无 |
| 硬件需要 | 无 |
| 特殊需求 | 无 |

**连系一切者**
解锁条件 获得除该奖杯之外的所有奖杯

**对抗适应型噬神者！**
解锁条件 AGE 适合试验存活后，过了几年岁月，主线奖杯

**转捩点**
解锁条件 为船队杀出血路拯救伙伴，主线奖杯

**人类的希望**
解锁条件 与伙伴携手迎战灰域种，主线奖杯

**咸咸蛋糕**
解锁条件 惊喜派对的蛋糕咸咸的，主线奖杯

**HOUND 的路线**
解锁条件 背负芬里尔总部收复作战中最难路线，主线奖杯

**迈向梦想**
解锁条件 取得和伙伴们自由生活的权利，主线奖杯

**欢迎回来**
解锁条件 心灵相系的家人羁绊蔓延全世界，主线奖杯

**虚假的天道**
解锁条件 讨伐灰域种荒神“拉神”，主线奖杯

**邪道的极致**
解锁条件 讨伐灰域种荒神“努亚达”，主线奖杯

**百骸之王**
解锁条件 讨伐灰域种荒神“巴尔蒙克”，主线奖杯

**深层之皇**
解锁条件 讨伐灰域种荒神“阿努比斯”，主线奖杯

**彼此相连者**
解锁条件 和所有同伴角色发动过缔约，包括通关后入队的艾因

**成为高手之路**
解锁条件 在 40 个任务中取得 SSS 级评价
获得方法 如果在游戏初期操作不是很熟练而拿到了非 SSS 级评价的话，可以在游戏后期（位阶 6 或者位阶 7）时重新打初期的任务，这样会简单一些。

**跋涉心得**
解锁条件 首次完成任务

**贪婪吞噬者**
解锁条件 讨伐灰域种荒神“德洛米”，主线奖杯

**噬神**
解锁条件 首次捕食成功

**寄托力量**
解锁条件 首次发动连结解放

**心意相连**
解锁条件 首次发动缔约

**高手的巅峰**
解锁条件 完成任务“猎犬们的黄昏”
获得方法 任务“猎犬们的黄昏”的出现条件是完成位阶 7 所有任务，之后就会出现一个生存任务，共 2 场战斗，对象为主线里出现过的除了奥丁之外的所有灰域种荒神。内容是车轮战的形式，当玩家击败一个灰域种之后下一个才会出现，建议刷好一套位阶 7 的装备之后再去打。

**与某处的某人**
解锁条件 首次通关突袭讨伐任务，目标讨伐成功与否皆可

**技术的结晶**
解锁条件 首次发动扳机加速

**冲动涌现**
解锁条件 首次发动解放艺技

**崭新的装备**
解锁条件 首次合成装备

**整备神机**
解锁条件 首次强化装备

**头奖**
解锁条件 首次获得 Lv5 的遗留神机

**屡战的搭档**
解锁条件 累计使用同一种近战武器或者枪身达到 200 次

**自豪的杰作**
解锁条件 首次获得位阶 7 的装备

**我的兵装无死角**
解锁条件 获得 8 种近战武器、4 种枪身和 3 种装甲的位阶 7 装备各 1 个
获得方法 把位阶 7 的所有任务都通关一次后就能收集完所有神机的设计资料，然后就能直接合成除了沉重圆月之外的位阶 7 装备（外形是同伴用的装备），沉重圆月可以直接合成位阶 6 的装备然后通过强化来升级至位阶 7。

**确认结合崩坏！**
解锁条件 首次成功结合崩坏

**无可取代的人**
解锁条件 和学会所有个人特殊能力的同伴完成任务
获得方法 给角色装备上“集中 Ⅲ”这类能提升 AP 量的基本，然后平时清任务的时候尽量带同一个角色出战，到后期给位阶 7 装备刷素材时差不多也能给同伴刷完 AP 了。学到所有的技能后带着这个同伴进行任务，任务完成后就能解锁奖杯。



资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 深度特攻 WALKTHROUGH






本作是基于热门手游《百万亚瑟王》的世界观，并以其中人气角色制作的 2D 格斗游戏，街机版于 2017 年 11 月开始运营。这次的 PS4 移植版追加了新的可操作角色，新撰写的“圣血”章节模式，还有来自“《拳皇》系列”的代表人物——八神庵客串。系统秉承简单易上手原则的同时，奖杯设计也非常亲民，即使是不擅长 FTG 的玩家，相信也能轻松达成。

文 苍穹 美编 Juxi

PS4

| 百万亚瑟王 圣灵之血 | | Square Enix | |
|---|---|---|---|
| ミリオンアーサー アルカナブラッド | | 格斗 | 日版 |
| 2018年11月29日 | 本地1～2人/在线1～6人 | 无对应周边 | |
| 售价为7538日元 | | | |

# 上手指南

首先简单介绍一下本作的特殊系统，帮助玩家快速上手。一些 2D 格斗游戏里通用的操作如前冲、二段跳等就不过多叙述了。后文提及搓招方向时，以全球通用的小键盘数字键表示（以 1P 方向为准），比如 41236 表示“摇杆正转半圈”。




## ■基本操作

| 按键 | 功能 |
|---|---|
| □ | 弱攻击（A） |
| △ | 中攻击（B） |
| ○ | 强攻击（C） |
| × | 属性攻击（D） |
| L1 | 限界突破（A/B/C+D） |

| 按键 | 功能 |
|---|---|
| L2 | 投技 / 拆投（B+C） |
| R1 | 攻击回避（A+B） |
| R2 | 因子觉醒（A+B+C） |
| OPTIONS | 暂停菜单 |
| 触摸板 | — |

注：防御时摇杆推前 +A+B，也能发动攻击回避，但需消耗 100 因子。

## 界面一览




①体力槽

②剩余时间

③对局胜负情况，一局结束后会亮起标记：V 为通常胜利、T 为时间结束胜利、P 为完美胜利、S 为特殊胜利、D 为平局

④支援骑士卡

⑤召唤点数（COST），随时间的经过自动累积，最大为 5 颗

⑥因子槽，随着攻击命中、受创自动累积。通常上限为 200，限界突破后为 300

⑦特殊标记，“山猫ア - サ -”、“ゼクス · ジ - クフリ - ド”特有，与他们独有的系统相关

## 属性攻击



D 攻击为属性攻击，分为火、冰、风三种。除了 D 攻击外，角色的部分必杀技、超必杀技等也带有属性，具体可以在出招表中查看（招式名称边带有属性图标，红为火、蓝为冰、绿为风）。以属性攻击命中对手时，还能获得以下特殊效果。

**火**：有额外的追加伤害。

**冰**：对手的受创硬直时间延长。

**风**：小幅回复自身的体力。

以相同属性的攻击发动追击，能获得“属性 BONUS”，伤害加成从 1.1 倍逐级提升至最高的 2.0 倍。

如果以相克的属性发动追击（火→冰→风→火），则能触发“属性 COUNTER”，对手被吹飞的硬直更大，更容易形成连段。

## 因子觉醒

同时按 A+B+C 的“因子觉醒”能在攻击 / 防御时发动，需消耗 100 点因子，带有冲击波效果。发动因子觉醒后，因子槽上方会出现一条倒计时的觉醒槽。在效果时间内，对局的倒计时会暂停，角色的通常攻击全部会附加其自身所属的属性，更容易实现前文提到的“属性 BONUS”和“属性 COUNTER”。此外，部分在通常状况下无法取消的招式，在因子觉醒时可以通过跳跃取消，属性必杀技也能取消，从而打出平时无法实现的连段。

## 限界突破

同时按任意攻击键 +D 发动的“限界突破”同样带有冲击波，能弹开对手，避免连续受创。根据角色体力减少的情况，发动限界突破时能增加相应的因子槽，此外因子槽的上限也会提高至 300，是逆转不利形势的王牌。

## 超必杀技 & 绝对王剑

**超必杀技**：需消耗 100 因子，大部分角色都是 236/623+ 任意两个攻击键发动。

**绝对王剑**：需要消耗 200 因子，全员皆为 214+ 任意两个攻击键发动，发动的过程中对局的倒计时暂停。



## 连锁乱击

相当于同类游戏中的“轻松连段”系统，连打 A 攻击就能实现连段，因子槽 100 以上的情况下，还能一键发动超必杀技。

## 骑士召唤




骑士卡相当于同类游戏的“支援角色”。在选人界面过后的支援骑士选择界面会显示 3 组预设好的骑士组，最下方还有一项骑士定制（KNIGHTS CUSTOMIZE）功能，允许玩家自由挑选搭配支援骑士。骑士也带有各自的属性（紫色为无属性），召唤所需的点数为 1～3 不等，都会显示在卡面上。此外，骑士还有攻击（ATTACK）、速度（SPEED）、射程（RANGE）、体力奖励（HP BONUS）4 项指标，所有支援骑士的体力奖励之和会加算到操作角色的体力槽上。

战斗开始前，玩家要从三组骑士卡中选择一组开战。

进入战斗后，骑士卡下方的召唤点数会随着时间的经过自动累积。召唤骑士支援的摇杆操作均为 214，A、B、C 分别对应不同的骑士。召唤后的功能则分为攻击、支援、妨害 3 种类型，具体打击范围和效果留给玩家在游戏中自行体验测试。

召唤骑士也能取消一部分动作从而实现连段，消耗 1 的骑士只能取消通常攻击和属性攻击，消耗 2 的骑士可以取消必杀技，消耗 3 的骑士则能取消超必杀技。骑士召唤的动作只能通过召唤另一名骑士予以取消。





# 奖杯攻略

| 奖杯总数 | 45 | 铜杯 | 34 | 银杯 | 6 | 金杯 | 4 | 白金 | 1 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

| | |
|---|---|
| 白金难度 | 3/10 |
| 白金所需时间 | 3小时左右 |
| 在线奖杯 | 无 |
| 最少通关次数 | 故事模式1次+章节模式1次+竞速模式1次 |
| 有无可能错过的奖杯 | 无 |
| 奖杯BUG或事故 | 无 |
| 硬件需要 | 无 |

## 白金路线

本作的奖杯难度极低，甚至无需双手柄或网战好友，大部分稍微需要操作的奖杯都可以在训练模式来快速解锁。惟独竞速模式的对局数和CPU等级无法修改，战败也不能接关，因此算是惟一有难度的奖杯。推荐的白金路线如下：

①进入教学模式（TUTORIAL）解锁相关奖杯。

②到设定（OPTION）中将CPU等级（CPU レベル）调成最低的1，对局数（ラウンド数）也减为1。

③进入故事模式（STORY）选择任意角色，剧情可按OPTIONS键直接跳过，连赢8战通关。

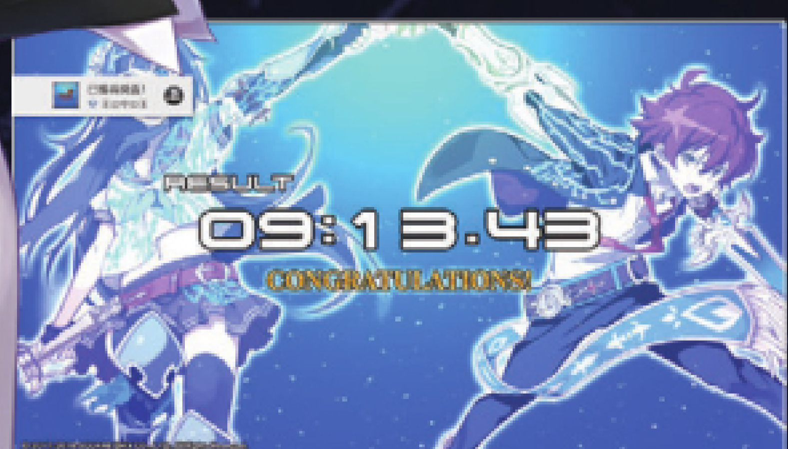
④进入“圣血”章节模式（EPISODE OF ARCANA BLOOD），按△键开启战斗跳过功能（战斗スキップ）。选择序章剧情后先按OPTIONS键，将“未读スキップ设定”改成“オン”，然后再按R1键即可直接快速跳过大段剧情。通关后再关闭战斗跳过功能，选择第9章解锁“居合ア-サ-”对阵“二刀ア-サ-”的奖杯。

⑤进入对战模式（VERSUS），选择对电脑（COM），连打20场。

⑥进入训练模式（TRAINING），把因子槽（因子ゲ-ジ）和骑士召唤设为“无限”，解锁角色相关的奖杯和一些特殊奖杯。

⑦进入竞速模式（TIME TRIAL），选择自己最擅长的角色，连打6战解锁最后的奖杯。






**王の中の王** 白金
解锁条件 取得所有奖杯

**力が溢れる…！！** 铜杯
解锁条件 击败“血圣に侵蚀された居合ア-サ-”
获得方法 故事模式最终BOSS，不会错过。

**王の归还** 银杯
解锁条件 故事模式通关

**见上げた空は…** 金杯
解锁条件 完成“圣血”章节模式

**骑士召唤** 铜杯
解锁条件 支援骑士的攻击命中形成连段（对战、网战除外）

**连锁乱击** 铜杯
解锁条件 发动连锁乱击（对战、网战除外）

**因子觉醒** 铜杯
解锁条件 发动因子觉醒（对战、网战除外）

**限界突破** 铜杯
解锁条件 发动限界突破（对战、网战除外）

**谁にしようかな?** 铜杯
解锁条件 执行骑士定制（对战、网战除外）

**ミリオンナイツマスタ-** 金杯
解锁条件 召唤过所有的骑士（对战、网战除外）
获得方法 PS4版共有31名支援骑士，推荐在训练模式里把“骑士召唤”设为“无限”，并结合骑士定制功能实现快速召唤。

**现场百遍** 铜杯
解锁条件 在训练模式累计造成伤害50万
获得方法 把因子槽（因子ゲ-ジ）调成无限，用超必杀技和绝对王剑猛轰即可。大部分角色的绝对王剑都有1万伤害，“归化型ニムエ”和“特异型スノ-ホワイト”的能超过1万1。

**旅のはじまり** 铜杯
解锁条件 前往教学模式
获得方法 无视需要操作的新手篇（ビギナ-），直接选择专家篇（エキスパ-ト）并连打〇键，观看完毕即可跳杯。

**おしごと、しゅ-りょ-!** 金杯
解锁条件 竞速模式通关
获得方法 本作难度最高的奖杯，最终战同样要对付实力强化后的“血圣に侵蚀された居合ア-サ-”。

**どんとこいですわ～** 铜杯
解锁条件 让对手的骑士召唤消费到达5（对战、网战除外）
获得方法 召唤“统御型グィネヴィア”命中对手，能让其全种类骑士召唤消费+1，一局内命中两次即可实现。

**痛かったら勘弁しろよ?** 铜杯
解锁条件 操作“异界型リ-ス”，召唤“异界型ホ-クアイ”（对战、网战除外）

**态势を整えるぞ** 铜杯
解锁条件 召唤“复制型富豪ア-サ-”发动超级装甲（对战、网战除外）
获得方法 支援骑士的效果是让我方进入紫色的超级装甲状态，此时还要受到对方的攻击才能跳杯。

**チビビビビビ-** 铜杯
解锁条件 召唤“特异型リトルグレイ”（对战、网战除外）

**そいつはノ-ジャスティスだ!** 铜杯
解锁条件 一次连段中召唤“弱酸型エル”命中对手2次以上（对战、网战除外）

**ハイスコアガール!** 铜杯

解锁条件 在竞速模式召唤“异界型大野晶”

**いらっ…しゃい!** 铜杯

解锁条件 操作“二刀アーサー”成功发动“天城崩し”（对战、网战除外）

获得方法 63214+D进入准备动作后，还要等对手用投技以外的攻击命中才能发动的当身技。

**トゥ-ヘルッ!** 铜杯

解锁条件 操作“アーサー-剑术の城-”，用“穿天升击”的追打命中（对战、网战除外）

获得方法 623+任意攻击键以“穿天升击”将敌人挑空后，再按任意攻击键皆可实施追打。

**それっ!** 铜杯

解锁条件 操作“盗贼アーサー”，用“钩射圆转”移动（对战、网战除外）

获得方法 空中623+任意攻击键即可发动。

**お返しだぜ!** 铜杯

解锁条件 操作“ゼクス·ジ-クフリ-ド”，发动“因子魔炮”（对战、网战除外）

获得方法 先用214+D命中对手，吸收到其属性（因子槽上方会出现特殊图标），再次214+D即可发动。

**熱々の氷をどうぞ** 铜杯

解锁条件 操作“归化型ニムエ”，发动“冻结封印”（对战、网战除外）

获得方法 按下D后再放开的属性攻击。

**ぐるぐるぐる～** 铜杯

解锁条件 操作“第二型ビスクラヴレット”，用“焦热回转”命中（对战、网战除外）

获得方法 空中D以属性攻击命中即可。

**……ツバサとなれ** 铜杯

解锁条件 操作“虚无型エタ-ナル·フレイム”，用“乌炎双掌=魔楼朱阵”命中（对战、网战除外）

获得方法 攒满100因子的前提下，623+任意两个攻击键发动的超必杀技。

**チェックメイトだ!** 铜杯

解锁条件 操作“特异型スノ-ホワイト”，发动“术掴/七影跃动”（对战、网战除外）

获得方法 攒满100因子的前提下近身，摇杆/方向键转一圈+任意两个攻击键发动的超必杀技。

**当たって!** 铜杯

解锁条件 操作“异界型リ-ス”，用“龙牙枪”命中（对战、网战除外）

获得方法 按住D发动的属性攻击。

**行きましょう、时间がないわ** 铜杯

解锁条件 操作“居合アーサー”，进入“间贯き”架构后不发动攻击而是主动中断（对战、网战除外）

获得方法 236+任意攻击键（按住），然后按D取消。

**お注射の时间だ!** 铜杯

解锁条件 操作“异界型 咲山小梅”，用“お注射の时间だ！”命中并形成连段（对战、网战除外）

获得方法 建议保持在中距离，用236+C起手把对手拉过来然后连打。

**任務完了** 铜杯

解锁条件 操作“山猫アーサー”，用“魔弹装填”装入火、冰、风3种属性的魔弹（对战、网战除外）

获得方法 召唤骑士的同时214+D，可以装填骑士所对应的属性魔弹，一局内依次装入三种属性即可。

**どうしたっ!** 铜杯

解锁条件 操作“异界型 八神庵”，从空中C攻击到“百八式·暗払い”形成连段（对战、网战除外）

获得方法 空中C→（落地）236+任意攻击键。

**エクスカリバ-!** 铜杯

解锁条件 超必杀技累计命中20次（对战、网战除外）

**ミリオンエクスカリバ-!** 银杯

解锁条件 绝对王剑累计命中20次（对战、网战除外）

**いくぜ、全力の向こう側!** 银杯

解锁条件 用绝对王剑终结对手，累计获得5次胜利（对战、网战除外）

**私は剣に选ばれた** 铜杯

解锁条件 无伤完美获胜（对战、网战除外）

获得方法 即使战斗过程中费血，召唤风属性的骑士回满体力后再取胜一样可以跳杯。

**さあ、腕试しといくか!** 铜杯

解锁条件 首次进行对战

**保护して、排除します** 银杯

解锁条件 对战胜利5次

**かかっておいでよ** 银杯

解锁条件 累计对战20次

**私に触れたら、ヤケドじゃ济まない…** 铜杯

解锁条件 在一次连段中，让火属性攻击的属性BONUS达到2.0（对战、网战除外）

获得方法 操作“虚无型エタ-ナル·フレイム”，攒满200因子的前提下，214+任意两个攻击键发动绝对王剑，最终阶段可达到2.0。

**お母様の林檎がありますわ!** 铜杯

解锁条件 在一次连段中，让冰属性攻击的属性BONUS达到2.0（对战、网战除外）

获得方法 操作“居合アーサー”，支援骑士配置（A复制型エル、B复制型アーサー-魔法之城-、C复制型ファルサリア）。把对手逼到版边，先A+B+C发动因子觉醒，然后A→召唤A→召唤B→召唤C→连打A。

**风が泣いている…** 铜杯

解锁条件 在一次连段中，让风属性攻击的属性BONUS达到2.0（对战、网战除外）

获得方法 操作“异界型リ-ス”，支援骑士配置（A姬忧型辉夜、B复制型リ-フェ、C第一型ガラハッド）。把对手逼到版边，先A+B+C发动因子觉醒，然后召唤A（两个球都击中）→A→召唤B→召唤C→连打A。

**本気を出してください!** 铜杯

解锁条件 操作“居合アーサー”对阵“二刀アーサー”（对战、网战除外）

获得方法 在“圣血”章节模式中第9章的剧情战固定会遇到。

**属性マスタ-** 金杯

解锁条件 在一次连段中，用火、冰、风3种属性的属性COUNTER命中（对战、网战除外）

获得方法 在训练模式把“骑士召唤”设为“无限”，支援骑士配置（A复制型ファルサリア、B复制型ウアサハ、C第一型モ-ドレッド）。召唤A→召唤B→召唤C。

**限界突破マスタ-** 银杯

解锁条件 用限界突破累计命中对手20次（对战、网战除外）

获得方法 推荐在训练模式完成，以限界突破命中对手后，立刻按触摸板重置位置可以快速积累次数。




# 中国主机游戏访谈录 20年·50人

UCG 20 周年纪念·特刊·

全彩正16开256页+DVD光盘

主机游戏有一天会退出历史舞台吗？主机游戏在中国会繁荣起来吗？上千万的玩家、少数的从业者、媒体人、商家、撰稿人……他们是怎样走过了之前的20年，又会如何看待未来？

我们请来了国内数十位离主机行业最近的游戏人，在UCG20周年之际，一起聊聊心里话。希望这本书是对先行者们年轻时代的纪念。

- 中国主机媒体历史上最大规模的访谈实录
- 20年·18主机丨20年·100佳作
- 主机游戏20年大事记丨20年大数据丨光影游年

访谈来自——

bubu / D·S / FantasySnake / Fei
GOUKI / XYZ / Quin / Sai / SIMON
snoopys / Vega（张弦）/ voodoo / 安安
八重樱 / 白夜 / 曹纲 / 曹筠武 / 方寸 / 高鸣
黑桐谷歌 / 火狼 / 纪学锋 / 雷电 / 李济潇
刘波 / 刘宵 / 六段音速 / 卢小旭 / 陆群伟
栾东 / 吕呈尧 / 马伯庸 / 马明 / 玛娜 / 女流
软体动物 / 纱迦 / 胜负师 / 添田武人 / 田健
稀饭 / 杨晓 / 杨雪飞 / 姚姚丸 / 于浩淼
羽毛 / 张腾岳 / 张勇 / 赵林 / 赵夏 / 周行文
（按 姓名/ID 升序排列）

定价 58元 包邮

现已上市 电子版已上架UCG APP

淘宝端扫码购买




# 掌机王PLUS

第十辑重磅出击！

VOL. 10

全彩大16开208页+DVD光盘

## 精灵宝可梦Let's Go! 皮卡丘/伊布 中文版

## 美妙世界 最终混音版 中文版

异度神剑2 黄金之国伊拉（中文版）
路易吉的鬼屋 · 世界树迷宫X
八道旅人 and more...

· 附赠 ·
《宝可梦Let's Go 皮卡丘/伊布》
冒险手册
*可放置于游戏盒内收藏




定价 48元 包邮

现已上市

淘宝端扫码购买


附赠
噬神者3主题
精美文件袋
GOD EATER 3
UCG专辑
-特别收录-
审判之眼 死神的遗言
超长剧情宣传片
审判之眼 死神的遗言
主要出演人员
制作花絮&访谈
鬼泣5
媒体试玩报告
温馨提示：赠品请向零售商索取
更多游戏书刊请访问
shop.ucg.cn
UCG专辑 挺进 光盘定价：48元
本手册随盘附赠不能单独销售